



WWW.XAKEP.RU





Твой ящик на Hotmail взломан!

Лучший русский крекер - Иванопуло

Как завалить спонсора или кликера

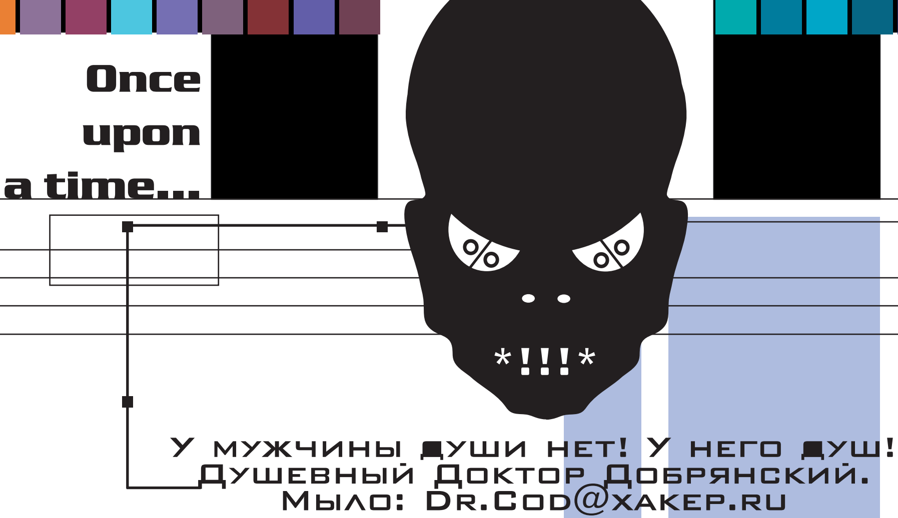
Маразмы, геймеры и ламеры


e@shop
НЕ ЗАБУДУ МАТЬ РОДНУЮ
e@shop
www.e-shop.ru
КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ
ДЖОЙСТИКИ
ПРИСТАВКИ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
АКСЕССУАРЫ
ИГРОВЫЕ ЖУРНАЛЫ
СТИЛЬНАЯ ОДЕЖДА ОТ SONY
ПОКУПКИ ONLINE

Mother FAQer

или несколько дней из жизни Добрянского

Once upon a time...



У мужчины души нет! У него душ!
Душевный Доктор Добрянский.
Мыло: Dr.Cod@xaker.ru

Жили-были дед и баба и была (у деда было только две женщины внучка Капа и курочка Ряба) у них курочка ряба. И снесла она деду.... Тьфу! Все не так было! Эта безбашенная курица напоролась на высоковольтный кабель, и получился рулевый гриль, который сожрали на поинтовке. Вот так кончаются все хорошие начинания, так из обычного дачного душа получился электрический прикол. Так Кодировщик стал Доктором Кодом. А чего ты хотел, если бы тебе пришлось реанимировать двух пожилых людей от сердечного приступа, и нескольких пьяных фидошников от электрошока и ты бы Доком стал.

Да и не фидошник я вовсе просто делал на даче душ с электроподогревом. А о том, что в моем душе теперь FIDO-клуб я узнал глубокой ночью. Тогда во всем дачном поселке потух свет и все сбежались на пьяный компьютерный мат. Среди толпы зрителей этого представления было два странных человека, которые кричали, что пока никто не пострадал надо отключить электричество. И, что только после этого можно вытаскивать голых бородатых мужиков из душа. Их послушали только после того, как током ударило еще парочку спасателей-интузазистов. Так юный радиовредитель познакомился с Покровским и Холодом. После захоронения останков пресловутой курицы, я рассказал Хакерам про то, что в начале было вовсе не слово, а микросхема К155ЛА3. Рассказал про то, что беременным женщинам нельзя нюхать озон около лазерного принтера или ксерокса. Они услышали, про компьютерных тараканов и танковый кулер для пня. Ну вот теперь я рассказываю про ЭТО тебе, дружище, в каждом номере, где-то ближе к журналовой заднице.

Мышка бежала, хвостиком махнула....

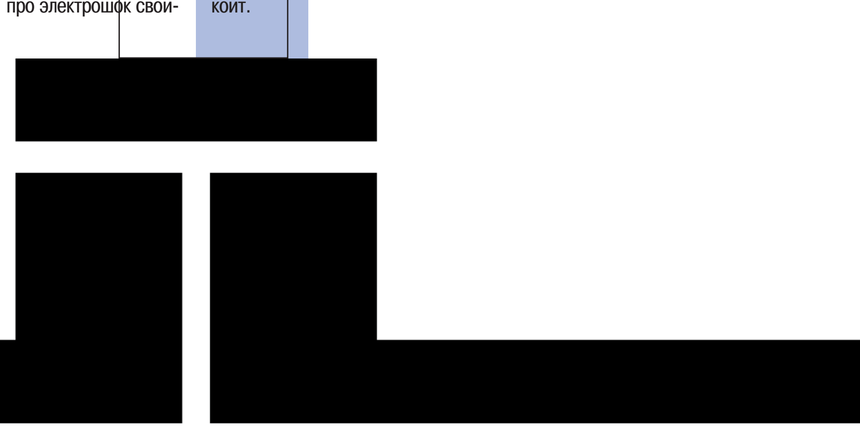
Множество общественно полезных способностей у меня обнаружилось не сразу. Однажды сисадмин спросил у меня, почему это когда случайно нажмешь на среднюю кнопку мыши сервер перезагружается. Еще бы, мне пришлось долго ломать голову и mouse чтобы этого добиться. Потом пошли и другие вопросы: "Почему по телеку в редакции теперь только порнуху показывают?", "Кто новый электронный звонок матом научил ругаться", Почему, когда гасишь свет на компах загружается Q2?". Но чем глубже в сеть тем толще попы у сисопов. Я не раз предлагал Сергею напечатать статью про бомбу с радиоуправляемым взрывателем, про электрошок своими руками. Или как переделать музыкальный центр в ядерный чемоданчик нашего президента. Но услышав от меня такие предложения, он вдруг побледнел и сказал, что с такими сотрудниками мы скоро все по статье "терроризм" пойдем. Так, что пока я подрываю экономику нашей страны только своими ответами на твои вопросы. Жизнь не SUXX, она – FAQ!

Тебе конечно очень интересно, откуда я беру все эти гадкие вопросики. Конечно, я очень внимательно читаю все письма, которые мне приходят. Бумагой тоже не брезгую. Будь уверен, что твое письмо я прочту минимум два раза. Так, что не пиши ерунды, а то перепошлю тебя (Forward) в Ё-mail к Холоду. Он не постесняется и ответит ведь! И узнает весь СНГ о том, как мальчик Леша придумал чистить CD языком, и решил поделиться этой высокой технологией с X. Вообще окружающие люди откуда-то знают про мня. Бывает подойдет ко мне чувак и расскажет, как монитор задымил. Или кто-то спросит, как матричный принтер до лазерного разогнать....

А если у меня настроение хорошее, так я могу начать отвечать на вопросы прямо по месту своего нахождения. Недавно я одной мамаше с ребенком в MC'Donalds объяснял, что означает фраза "Оседлать белого коня" или "Днище сорвало" и от чего это бывает. Меня погнали конечно оттуда, сказали, что клиентов отбиваю. Ну и не больно то надо, я туда погреться заходил. И жили они и добра наживали....

Конечно, ты ждешь какого-то логического завершения. Типа напутственных фраз, лучше почитай несколько заповедей радиовредителя:

1. Залез в помойку за радиодеталями – закрой за собой крышку (если конечно помойка ею укомплектована).
2. Не сожги.
3. Никогда не пускай женщину в комнату, где стоит осциллограф.
4. Пальцы в розетку не влезают, чтобы их туда засунуть, нужно снять крышку.
5. Если прибор не ломается, то он не электронный.
6. Если вовремя не отдыхать, то окисляются контакты и их придется протирать спиртом.
7. На свете кроме еды и радиодеталей есть девушки, но пусть это тебя не беспокоит.



Editorial
/Братская могила/

Редакция

самый главный редактор
Сергей Покровский
(pokrovsky@xakep.ru)
самый игровой редактор
Денис Давыдов
(game@xakep.ru)
самый вредный редактор
Алексанлр Черных
(holod@xakep.ru)
старший бакенщик
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
замполит
Алена Скворцова
(alyona@gameland.ru)

Art

дизайн
Руслан Рубанский,
Марина Рубанская
(matrix@aha.ru)
верстка
Иван Солякин
(ivan@gameland.ru)
иллюстрации
Руслан Рубанский,
Александр Еремин
подготовка иллюстраций
Александр Соркин
(kibizoid@xakep.ru)

Производство

фотовывод
Леонид Андруцкий
(leonid@gameland.ru)
обслуживание компьютера
Борис Скворцов
(boris@gameland.ru)
техническая поддержка
Ерванд Мовсисян

Рекламный отдел

руководитель отдела
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
пейджер:
(095) 742-4242, аб. 14225
факс **(095) 125- 0211**

Оптовая продажа

Владимир Смирнов
(vladimir@gameland.ru)
Самвел Анташян
(samvel@gameland.ru)
пейджер:
(095) 124-0402,
факс **(095) 125- 0211**

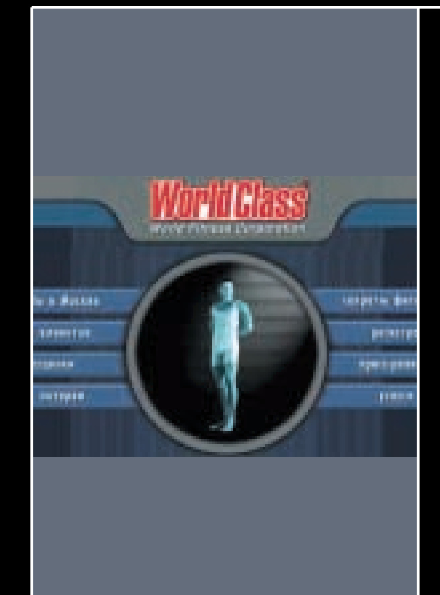
GAMELAND PUBLISHING

учредитель и издатель
ИЧП "АГАРУН Компани"
диретор
Дмитрий Агарунов
(dmitri@gameland.ru)
финансовый диретор
Борис Скворцов
(boris@gameland.ru)

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652, Хакер
Web-Site **http://www.xakep.ru**
E-mail **magazine@xakep.ru**

Отпечатано в типографии «**ScanWeb**», Финляндия

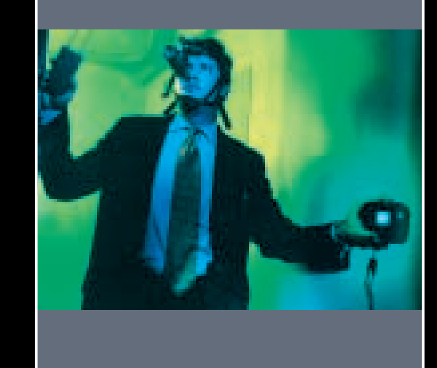
Зарегистрировано в Государственном Комитете РФ по печати.
№018240
Тираж **52 000** экземпляров. Цена договорная.





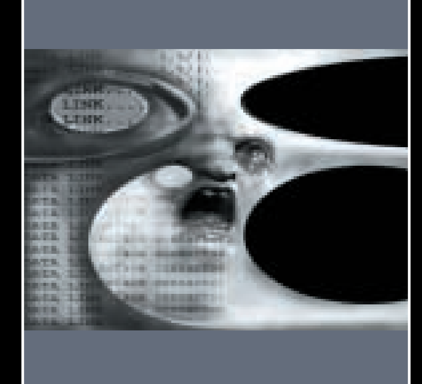
Цена Халявы Или Тяжелые будни кликера

"Ты, конечно, можешь пойти к трём вокзалам, и у бабки, попахивающей мочевыми выделениями, приобрести какую-нибудь шнягу, типа "Супер-пупер-лотерея-гарантированная-гонорея", или у напёрсточников "кручу- верчу — много выиграть хочу" оставить последние деньги, участвуя в глупейших игрищах. Но ведь ты шаришь, что это все отстой, и тебе этой дрянью заниматься не стоит…"



Взлом хостинговой компании

"Попробовал прочитать файл паролей от фронтпага "http://hackerzonline.com/_vti_pvt/service.pwd" меня грубо послали фразой "Access Denied". Еще немного поигравшись с ЦГИ я нашел дырявый скрипт листер (/cgi-bin/lister). И поюзав его, я смог прочитать /etc/passwd, пароли в котором ессесно были скрыты…"



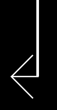
Как разбомбить кликера

"К чему мы все это говорим? А к тому, чтобы несколько подправить ситуацию с распределением финансов. В чужой карман, наполненный законными (пусть даже не совсем законными) деньгами, обращать свои шаловливые ручонки и не думай — не хакерское это дело, по чужим карманам лазать. Но порой чей-то карман наполняется тем баблом, которое еще вчера было совсем виртуальным…"

Твои игровые предпочтения

"Ты едешь в метро. И вдруг! — словно молния сверкнула в убогой подземке… Ты видишь такое… вернее, такую!!! — длинноногая мечта всей твоей половозрелой жизни. Лицо, фигура — все в лучшем виде. Ты понимаешь, что не можешь упустить свой шанс — такие королевы нечасто встречаются. Дальше ты собираешь в кулак всю свою решительность и…"





Prince of Persia 3D: Ржач и слезы

"Ха, а ты думал, в сказку попал? Правильно, туда и попал. Про "Арабские ночи" слыхал? Теперь на шкуре ощутишь. Персию 12 века себе представляешь? Теперь в кошмарах она тебе сниться будет…"

СОДЕРЖАНИЕ

"ньюсы"

"forum"

"31337" (eleet)

"joystick"

"unit-ы"



Редакция напоминает, что вся информация, которую мы предоставляем, рассчитана прежде всего на то, чтобы указать различным компаниям и организациям на их ошибки в системах безопасности.

PC News

Андрей Князев (knyazev@xakep.ru)
Иван Перверзнев (perversia@mail.ru)



Barbie – Nude!

Шалунишки. Что удумали. Раздели старушку Барби. Если крофтоманию как-то еще можно объяснить (ну там, типа, молодая, интересная особа, желает познакомиться). Но польститься на 40-летнюю тетку. Это уже как-то не то. Хотя для тех, кто хочет поностальгировать (или еще чего поделать) – милости просим на сайт www.brbies-playpen.com, который вполне будет рад показать куклу Барби как секс-игрушку. Страждущим рекомендуется поторопиться, т.к. компания Mattel, изобретатель Барби, подала на создателей сайта в суд. Оказывается, имя куколки – защищено патентом. А такой «грязный» сайт – наносит ущерб репутации компании. В общем – дуэль! Чем она закончится? Поживет – увидим.

А.К.

Хитрый Клинтон

После того как Клинтон дал отмашку и разрешил экспорт ряда мощных криптотехнологий, американские разведуправления немного струхнули. В проекты типа “Эшелон” (смотри X №6) вбухана куча денег, а толку-то будет – ноль. Все хакеры, наркоманы и проститутки теперь шифруют сообщения длинными ключами, не поддающимися раскрытию в разумное время. Но Клинтон их тут же задобрил дополнительным бюджетом в 80 миллионов долларов на Центр технической поддержки ФБР. Эти средства пойдут на разработку методов вскрытия зашифрованных сообщений при расследовании уголовных преступлений. Министерство обороны США получило 15 миллионов долларов на компьютерную лабораторию Defense Computer Forensics Lab, которая будет мочить хакеров, расшифровывать информацию, восстанавливать стертые файлы на компьютерах и на расчлененных дискетках. А ЦРУ создало подразделение In-Q-It, которое будет заниматься такими темными киберделами, о которых вряд ли узнает даже Клинтон. Конгресс уже одобрил выделение денег на закрытый бюджет этой организации. Слупили денег и опять – тишина...

И.П.

Швейцарская банковская подлянка

Швейцарский банк MFC Merchant Bank скоро начнет открывать счета через Интернет. Минимальная сумма счета – 5000 долларов. Налоговые органы США чуть не отвалились от такой наглости. Теперь граждане этой страны (как, впрочем, и нашей) могут бесконтрольно перекачивать деньги за границу. Под давлением международного сообщества Швейцария запретила открытие анонимных счетов, но и к именным счетам американским налоговым органам подобраться не так-то просто. Без разрешения клиента информация никому сообщена не будет. Теперь Америка готовит для Швейцарии ответную заподлянку.

И.П.

Русские игрушки

По сообщению журнала Newsweek, российские хакеры осуществили взлом компьютеров правительства США, в результате чего, возможно, были украдены секретные шифры, используемые ВМФ США, и информация о системах наведения стратегических ракет. Утверждается, что взлом был произведен с компьютеров Российской Академии Наук. Хакеры выбрали в качестве целей компьютеры Пентагона, министерства энергетики и американских компаний, выполняющих военные заказы. Пентагон засек действия российских хакеров еще в начале года, но потом потерял их след. Видимо хакеры изменили методы взлома. Официального протеста от Вашингтона пока не поступило. Всем сотрудникам министерства рекомендовано сменить пароль с “password” на более сложные. “Мы находимся на средней стадии кибервойны”, – заявил заместитель секретаря МО Джон Хэмр. Наибольшее опасение у США вызывает то, что в России просто нечего хакать. Те немногочисленные компьютеры, стоящие в Министерстве Обороны России, используются не для хранения секретных данных, а для игры в преферанс и стрип-покер. Поговаривают, что американцы собираются встроить троянские вирусы в столь любимые русскими игры.

И.П.

Антикомпьютерная пушка

Некий изобретатель из Америки придумал антикомпьютерную пушку, способную на расстоянии выводить из строя компьютеры, автомобили, медицинское оборудование и любые другие электронные устройства. Он продемонстрировал ее на конференции InfowarCon’99, выведя из строя два компьютера, находящихся от нее в шести метрах. Установка состоит из параболического рефлектора, рогообразной антенны и двух автомобильных катушек зажигания – общей стоимостью меньше сотни долларов. Подобные фокусы известны давно, и эксперты выражают опасение, что вражеские государства могут включить в свои арсеналы антикомпьютерные пушки. Да и террористам подобные игрушки всегда были по вкусу. Благо недорого. Радиопушка создает в антенне 20-мегаваттный всплеск беспорядочного радиошума, достаточного для изменения нормальной работы микросхем. Правда, обычно импульс не портит компьютер, а только “подвешивает его”. Но для критически важных компьютеров и этого достаточно. Теперь умница-изобретатель строит пушку, способную сокрушать компьютеры и глушить двигатели автомобилей в радиусе 30 м.



И.П.

Все пойдут под трибунал!

Мода открывать компьютерные игровые клубы еще не кончилась, клубы плодятся как, сами знаете кто. Месяц назад в России открылась первая сеть клубов «Трибунал». Один клуб работает в Екатеринбурге, и два клуба открылись в Москве. Ребята из «Трибунала» пригласили нас к себе в гости, мы пришли, и честно говоря, запали на эти клубы. Понравилось, что в клубе действительно стоят те машины, которые указаны в рекламе и на сайте (PentiumII 450MHz/64 MB SDRAM/ Voodoo3) – понравилась реально быстрая сетка. В клубе на «Молодежной» порадовал 100 мегабитный канал Internet. В «Трибунале» все сделано так как и нужно настоящему геймеру. Например, очень удобно играть команда против команды, так как есть отдельные залы и команды не видят друг друга, а главное не слышат...В клубе собираются увлеченные геймеры и поддерживается классная атмосфера. С сентября проводятся Action Party. Ребята (организаторы клуба) пообещали нам, что Action Party (профессионалы знают, что это такое) будут проводиться постоянно.
Короче, клуб папский, персонал рульный, лагов нет!

И.П.

Обезврежен подпольный заводик

"Органы" решили крепко взяться за пиратов. Отнимать у них диски – занятие, разумеется, бесполезное. Они решили отнять у них копировальную машинку. Оперативно-розыскные действия проводились одновременно в подмосковном Зеленограде и на административной российско-белорусской границе, где и была задержана машина с 13 тысячами зеленоградских компакт-дисков, предназначенная для поляков. Был найден подпольный заводик, арендованный у оборонного предприятия. Он принадлежал гражданину Болгарии – одному из компаньонов арестованного в 1997 году Филиппа Стайкова (кличка – Болгарин). Производственная линия была куплена в Чехии и привезена в Россию под видом кузнечных прессов. Дисков планировалось шлепать много, поэтому стоила линия – миллион долларов и печатала в сутки по 20 тысяч компакт-дисков. Они продавались покупателям оптом по 0,4 $ за штуку. В результате – двое арестованы, а паника на Горбушке может поднять котировки компакт-дисков.

И.П.

Осы–убийцы летят к тебе домой

Скоро войны на земле приобретут весьма необычный вид. Основными врагами армий станут не пушки или хакеры, а роботы-насекомые. Уже сейчас Управлением перспективных исследований министерства обороны США ведется разработка миниатюрных роботов, способных передвигаться, обмениваться информацией друг с другом и решать простые задачи разведки или патрулирования. В штабе противника вряд ли заметят стаю аппаратов, разбежавшихся по помещениям и передающих полученные данные. Минироботы будут полезны и в спасательных операциях после схода лавин, в рухнувших зданиях, а также для контроля ситуации в женских и мужских банях. Военные собираются использовать летающих роботов-пчел для впрыскивания яда солдатам вражеских армий. Плотнее закрывайте форточки.

И.П.

Марихуана больше не продается

Халява кончилась. Тем, кто покупал наркотики через электронные аукционы, теперь придется искать обходные пути. На онлайновом аукционе eBay уже запрещали продажу огнестрельного оружия, младенцев и человеческой почки. Теперь владельцы сайта отменили торги по выставленным 230 кг марихуаны. Пока они разбирались что к чему, цена лота достигла 10 миллионов долларов. eBay, конечно, стукнула куда следует, и теперь неудачников ищет Интерпол. А ведь договаривались – больше ста килограммов за раз не ставить. Тьфу ты, Господи...

И.П.

Дела вирусные

Что-то господа вирусописатели слегка замедлили темпы своей работы. За прошедший месяц всего два потенциально опасных вируса. Зато бьющие по самым больным местам – Word'у и электронной почте.
Вирус номеро уно был обнаружен в стране бюргеров специалистами Computer Associates. Вирусу дали имя Холера (Cholera), т.к. сей продукт обладает потенциальной способностью к очень быстрому распространению. Это аналог всем известной Мелиссы, только обладающий лишь способностями «червя». Вирус размножается, но больше никак не гадит. Обычным пользователям он почти не страшен, от него могут накрыться медным тазом только почтовые системы крупных корпораций, которые, как всегда, падут смертью храбрых под лавиной спама.
Вирус приходит как вложение, поэтому еще раз совет – пиплы, будьте бдительны! Не открывайте без раздумья всякую исполняемую фигню, пришедшую по Емеле. О вещах, забытых пассажирами, немедленно сообщайте Х. :)
Вирус номеро дуо – макро-вирус по имени Suppl. Сей фрукт был детектирован спецами из Network Associates. Поражает, как было сказано выше, документы всеми любимого Word'а. Этот вирус будет посильнее, чем Холера, т.к. хотя систему и не валит, но заменяет WSOCK32.DLL, который с каждым посланным письмом отсылает как вложение документ suppl.doc, содержащий вирус. А через 163 часа после заражения (во выпендрились!) вирус замечательно «обнуляет» т.е. фактически уничтожает все файлы, с расширениями .doc, .rtf, .txt, .xls, .dbf, .zip, .arj и .rar.
Рекомендация лучших собаководов – такая же, как и в предыдущем случае. Не открывать всякую потустороннюю заразу.
Свежие hot-fix'ы ,позволяющие справиться с новыми вирусами, можно найти на http://www.cai.com и http://www.nai.com соответственно.

А.К.

Скушаем яблочно?

Терпению америкосов, похоже, пришел конец или это их кто-то совсем уж застыдил, но факт – USArmy решила перенести свой Web-сайт с платформы WinNT на Mac. Американскую обороноспособность вместо IIS будет теперь поддерживать сервер WebSTAR, работающий под MacOS. Главное достоинство этого сервера – практически 100% живучесть. Некоторое время назад (полгода – год, сейчас уж точно не упомню) было небольшое состязание – из серии «Взломай мой сервер». При этом тип сервера не сообщался. Его ломали все положенное время, но так и не сломали. Его ломали либо как IIS, либо как Apache. Но никак не как WebSTAR. Сервак выстоял и выжил, чем и снискал себе еще большую любовь и популярность.
В настоящее время WebSTAR также установлен и для поддержания сервера американского ГосДепа, который во время Югославской кампании был неоднократно убиваем и уроняем.
А вообще, по данным одного из сетевых опросов, проведенных в буржуинии в августе этого года, сервер WebSTAR установлен примерно на 0,88% всех машин.

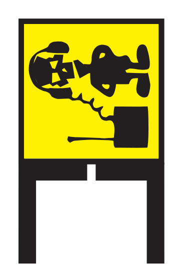
А.К.







Не все то гнусь, что GNU



Шифрование, как средство обеспечения безопасности, становится все более актуальным средством. До последнего времени на рынке было только одно доступное средство для обмена зашифрованными сообщениями – программа PGP. Но поскольку программа разработана в Штатах, то на нее неизбежно накладывались экспортные ограничения, связанные со стойкостью (т.е. разрядность, т.е. длиной ключа) шифрования. Теперь у этой проблемы есть вполне законное и красивое решение – программа GnuPG или GNU Privacy Guard, разработанная группой GNU. Что есть GNU, все должны быть в курсе, а кто не в курсе, скажу кратко – программы от них хороши по качеству, не всегда удобны, но 100% бесплатны. Вдобавок на GNU не распространяются никакие экспортные и прочие ограничения, т.к. это не фирма, продукт – не частная собственность и уже тем более не разработан в США. Версию 1.0.0 можно скачать с сайта программы – www.gnupg.org. В программе реализован 128-ми битный ключ, и ее работа гарантирована по ОС GNU/Linux, FreeBSD и OpenBSD. Однако программа должна работать и под Win 95/98/NT. Так что – всех милости просим.

А.К.

GNU PRIVACY GUARD 1.0 available now!

В глубинах IE – как у негра

Internet Explorer каждый раз преподносит что-то новенькое в плане обломов с безопасностью. На сайте www.microsoft.com впору заводить обзор "Ошибка дня". Последняя дырка проявляется при попытке загрузки файла через ссылку на веб-странице, в сообщении новостной группы или в электронном письме HTML. Как обычно – злоумышленник сможет читать файлы на вашем компьютере, будь они неладны. Пикантность ситуации проявляется в том, что это может произойти автоматически, без кликанья по ссылкам. Проблема – в компоненте Active Scripting ПО Microsoft Internet Explorer 5. Причем работа за корпоративным брандмауэром или proxy-сервером не спасает от нее. M$ пока не отреагировала и лишь выпустила предупреждение, суть которого можно выразить словами "вы знали, на что шли". Отключить Active Scripting можно и в настройках браузера. Нажав в меню "Вид", выберите "Свойства обозревателя" – вкладку "Безопасность" – в ней "Особый" Уровень безопасности и, кликнув "Настройка", Раздел "Сценарии" и поставив галочку у вариантов "Предлагать" или "Отключить" – вы все равно ничего не добьетесь. Гомерический хохот. Полное отключение скриптов может привести к неадекватному отображению обскриптованных сайтов. К примеру, не будет работать сайт www.windowsupdate.com.

И.П.

Новая Солярка

Не успели отгреметь победные реляции Sun на счет Sun Solaris7 и StarOffice 5.1, как на арену выходит новая Солярка – версия 8. Уже начато тестирование ее бета-версии, а сама ОСь планируется к выпуску на первое полугодие нового года. В новой Солярке (которая также будет двухплатформенная – Intel и SPARC) планируется обеспечить большую масштабируемость, более качественную поддержку Jav'ы и сделать ее еще более надежной.

А.К.





У Билли стало меньше денег

Доля Билла Гейтса в капиталах Microsoft сократилась до 72,5 миллиардов долларов. Здесь сказались и строительство дома XXI века, и ночные кутежи, да и последние пожертвования в благотворительные фонды. Год назад Биллу Гейтсу принадлежало 22% акций Microsoft, а теперь – 15,3%. Говорят, что теперь Билла часто видят хмурым, он не ходит на порносайты, заглядывая лишь на один www.microsoft.com.

И.П.

Цифровые армейские жетоны

Армейские жетоны солдат США стали уже частью их имиджа. Теперь, наряду с обычными, они будут носить цифровые жетоны – карточки размером 3х4 см. Данные с них будут считываться компьютерами в медсанбатах. Кроме обычных медицинских записей в них будут регистрироваться случаи воздействия химического оружия. В первой версии жетонов занесена только информация об аллергии, прививках, перенесенных заболеваниях. А затем в жетоны можно будет записать изображение рентгенограммы или томограммы. Война в Персидском заливе показала, что медицинские карты солдат не всегда оказывались под рукой. Обычные жетоны, применяемые в американской армии с 1906 года, содержат лишь имя, номер социальной защиты, вероисповедание и группу крови. На новую цифровую хохму Пентагон ухнул 34 миллиона долларов. Испытываются смарт-карты, способные содержать меньший объем медицинской информации, но зато с повышенной степенью защиты. А то мало ли кто узнает реальный объем мозга американского солдата.

И.П.

Доконаем PC WEEK

Ломать не строить. Для компьютерных систем – взлом порой бывает сложнее защиты. Ребята из PC Week Labs настолько уверены в себе, что приглашают всех крутых чуваков побиться головой о непробиваемую стену Linux и Windows NT на сайте hackpcweek.com. В качестве доказательства нужно нагадить на первой странице или украсть информацию о пользователях. Первый взломщик, успешно выполнивший это задание, получит 1000 долларов и приглашение на личное собеседование в ФСБ. Чуваки из PC Week будут круглосуточно отслеживать число попыток взлома каждой операционной системы и зафиксируют методы успешного взлома, питаясь в это время гамбургерами из МакДональдса. На одном сервере работает ОС Red Hat Linux 6.0 с последней версией Web-сервера Apache, а на другом функционирует ОС Windows NT 4.0 с пакетом Service Pack 3 и серверным ПО Microsoft Internet Information Server.

И.П.

Волк в овечьей шкуре

Back Orifice 2000 уже называют не троянским вирусом, а лучшим средством дистанционного администрирования. Точнее, его клон – BO2K. Работая на Windows 9x и NT, он позволяет системным администраторам блокировать клавиатуру и мышь удаленной машины и целиком переводить управление ею на свой ПК. Более того, можно организовать окно в удаленный ПК, на котором будет виден экран администратора. Это будет покруче PC Anywhere или VNC, требует меньше памяти и меньшую пропускную способность. А в качестве бонуса можно свистнуть и пароли клиента.
Другой плагин – BOTool – собирается выпустить хакерская группа L0pht Heavy Industries (http://www.l0pht.com). Он позволит клиентам просматривать и редактировать файловую систему и системный реестр удаленной машины в интерфейсе. При этом B02K не только бесплатен, но и распространяется с открытым исходным кодом.
В отличие от оригинала, BO2K не запускается автоматически. Сначала необходимо настроить порт и пароль. Поэтому не стоит опасаться, что появится стая скриптов, сканирующих порт 31337.

И.П.

Какая боль...

Аргентина – Ямайка, оно, конечно, 5:0, но переживания мои совсем по другому поводу. Мне, естественно, жаль жертв тайваньского землетрясения, но больше всего жаль, конечно, самого себя, любимого :)). Точнее, жаль свой кошелек, который, если я вдруг захочу апгрейда, похудеет гораздо сильнее...

Для тех, кто в танке, напомню, что в конце сентября на о. Тайвань произошло несколько серий землетрясений, повлекших за собой многочисленные человеческие жертвы, а также большой материальный ущерб. На острове несколько раз выключалось электричество, т.е. останавливались практически все производства.

Для тех, кто никогда из танка не вылезал, хочу также сообщить, что на о. Тайвань сосредоточено великое множество предприятий микроэлектронной промышленности (сиречь делающей комплектующие для ПК). Эти предприятия являются стратегическими партнерами практически всех ведущих фирм мира. На Тайване производится около 40% всех ноутбуков. Сей славный остров – один из крупнейших поставщиков микросхем памяти и прочая и прочая.

Короче. Раз случилось землетрясение, вырубился свет, раз отключили электричество – нарушился технологический цикл, раз нарушился технологический цикл – встали фабрики. Надо еще отметить, что сам процесс производства микросхем чем-то похож на процесс выплавки чугуна :)). Если производство останавливается, то псу под хвост летят все заготовки, и весь цикл приходится начинать с начала, а на это может уйти один-два дня.

Из-за всех этих проблем предприятия острова не в состоянии выполнить всех своих обязательств. В любом случае сначала пойдет отгрузка продукции буржуям – в Штаты и в Европу. А мы, типа азияты, будем сосать лапу.

Можно, конечно, не экономить и покупать, что душа просит хоть сейчас. Только платить придется втридорога. Отпускная цена 1 Мб памяти выросла почти в полтора раза, а розничная цена в столице – почти в 2,5 – 3 раза.

С другой стороны прогноз на будущую весну весьма благоприятен. Все западные аналитики хором говорят, что цена 1 Мб памяти упадет ниже 1 доллара. Вот тогда-то мы их и прикупим...

А.К.

Шифруют или не шифруют?

В наш век мало зашифровать файл, но нужно его еще и заныкать. Иначе враги будут пытать его на суперкомпьютерах, пока обедать не позовут. Поэтому в Англии, стране, расколовшей фашистскую шифромашинку Энигму (слава Тьюрингу!), придумали новую фишку – систему SFS. Steganographic File System (SFS) не страшны планируемые правительством Великобритании правила изъятия частных ключей шифрования. Протокол позволяет прятать один файл внутри другого, так что если не знать имени файла и пароля, то о существовании скрытого файла вообще невозможно догадаться. Весь диск становится файловой системой, плотно заполненной данными – нет имени, нет файла. Невозможно установить даже факт сокрытия информации. Пока что протокол работает только под Linux, но ребята из разведслужб уже мысленно откручивают головы изобретателям SFS.



И.П.

Ведущий рубрики
Александр '2poisonS' Сидоровский
(2poisonS@xaker.ru)

* * *

В Hasbro придумали новый способ обмена своей продукции на денежные знаки законопослушных западных игроков. Теперь они решили портировать игры с... ни за что не угадаешь... с Atari на PC и продавать их ностальгирующим геймерам! Уже в ноябре можно будет приобрести Pong, Missle Command и Q-Bert. В дальнейшем планируется перенос других игр с Atari, включая такие хиты как Combat и Warlords. Если уж на то пошло, а почему бы им не продавать сами компьютеры Atari и игры для них? Я думаю, там бы и такое проглотили...

* * *

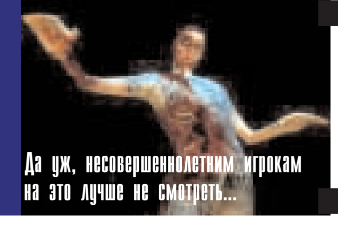
Недавно внезапно прекратила свое существование фирма Aztech New Media. Сам по себе этот факт тебе, я думаю, глубоко параллелен, так что слезы уже закончили течь из твоих неутешных глаз. Да и черт бы с ними, с этими Ацтеками, но вот неувязка: они делали адд-он к Rainbow Six: Rogue Spear. После своего закрытия Ацтеки, разумеется, не намерены продолжать работу над адд-оном, так что Red Storm оказался на некоторое время в затруднительном положении. Однако, надо отдать должное, он сумел из него выбраться. По заявлению представителя компании, адд-он будет доделан в недрах самого Red Storm'а и обязательно увидит свет, несмотря ни на что, а Ацтеки пусть катятся ко всем чертям!..

* * *

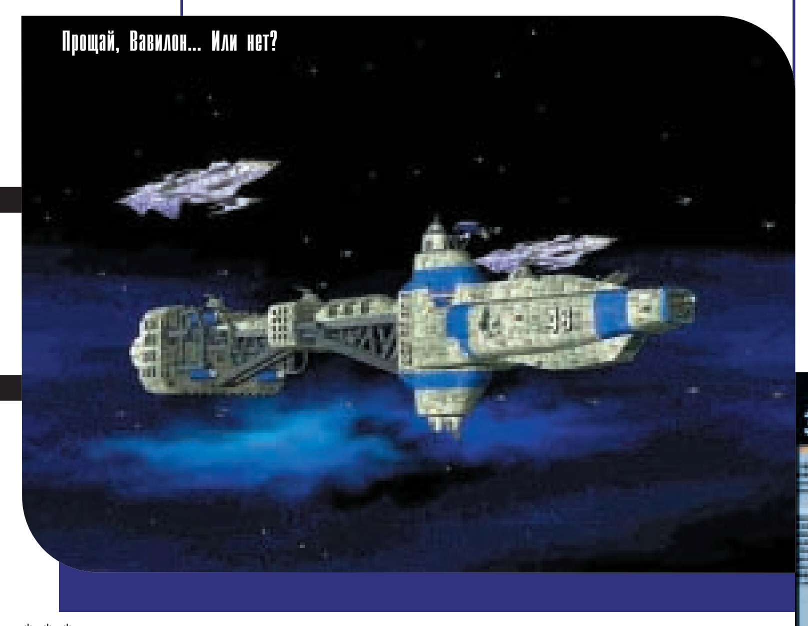
Sierra недавно закрыла целых четыре своих проекта и приостановила еще один, мотивируя это реорганизацией компании. Более ста разработчиков очутились на улице. Среди убитых игр: Desert Fighters, Pro Pilot Paradise (эти два авиасима делались на известной студии Dynamix; в итоге их закрытия 60 человек из 170 лишились рабочих мест), Orcs: Revenge of the Ancients и Babylon 5. В поддержку последней игры в И-нете поднялась целая буря, поскольку сериал Вавилон 5 знают и любят миллионы и этот космический симулятор ждали очень многие. Опальные разработчики уже получают предложения от расторопных издателей, но вся фишка в том, что Sierra обладает эксклюзивной лицензией Warner Bros. на мир Babylon 5. Дальнейшая судьба игра зависит целиком от того, согласится ли Sierra продать лицензию или останется собакой на сене.

* * *

Неожиданное заявление сделал недавно Майк Бреслин, вице-президент ION Storm. Все уже настолько привыкли ждать Daikatana, что никто не верил, что игра может когда-нибудь увидеть свет. И вдруг: релиз к Рождеству. Как гром среди ясного неба. Впрочем, это еще не означает, что все будет именно так, как говорит Майк. По крайней мере, он признался, что они путаются в датах релизов, поскольку у них на руках целых три версии Daikatana: для PC, Nintendo и Game Boy Color. Что ж, ждали два года, подождем еще пару месяцев. Главное, чтобы они там не запутались окончательно.


Да уж, несовершеннолетним игрокам на это лучше не смотреть...




Прощай, Вавилон... Или нет?

* * *

"Радикальный" шаг предприняли компании Gathering of Developers и Terminal Reality, издатель и разработчик квеста ужасов Nocturne. Они приняли решение поставить на коробку с игрой значок, предупреждающий родителей о "взрослости" данного программного продукта. Надпись будет гласить: "Игра содержит сцены жестокости, грубый язык и изображения обнаженных тел. Только для взрослой аудитории". В принципе, в мировой гейм-индустрии существуют системы ранжирования игр, но в G.O.D. заявили, что она устарела. Представители компании призвали коллег последовать их примеру и самим определять ограничения по возрасту для всех своих игр.

* * *

Дэвид Греневецки, президент Сьерры, подтвердил существование таких проектов, как Half-Life 2 и HomeWorld 2. Он не обмолвился ни о содержании этих сиквелов, ни о степени готовности, ни, тем более, о сроках релизов. Понятно, что на данном этапе о таких вещах говорить рановато, однако сам факт разработки этих игр внушает некоторый оптимизм. По крайней мере, Sierra хоть что-то не закрыла...

* * *

WON.net расширяет свои владения и проникает в Европу. WON откроет свои сервера в Великобритании, Франции и Германии. Помимо общих для всех сайтов (включая существующий ныне американский) моментов, каждый из европейский WON - сайтов будет обладать строго национальной индивидуальностью. Возможно, когда-нибудь WON откроет свое представительство и у нас в России, но мы, скорее всего, до этого не доживем... :) Адреса пока дать не могу, поскольку переговоры на этот счет еще не закончились. В любом случае, их легко можно будет узнать через главный сайт службы - www.won.net.

* * *

Люди совсем сбрендили. Blue Byte совместно со Стивеном Кингом занимаются разработкой игры под названием F13. Это не авиасим, это набор украшалок для десктопа, созданных в атмосфере фильма ужасов. Название навеяно мечтами о недостающей клавише в верхнем ряду клавиатуры. Попахивает шизофренией, да? В игру входят: иллюстрированное повествование о скитаниях отвергнутого тинейджера, набор "screamsaver'ов", полная хронология работ Стивена Кинга, набор тем (themes) для десктопа и загадочная X-goodie - секретная фенька, которая должна наполнить наши компьютеры самим ЗЛОМ в чистом виде. Троян, что ли?

* * *

Начало бета-тестирования Diablo II отложено до конца октября. Почему? Ранее предполагалось, что бета, которая, как известно, будет включать только начальный этап игры, не обязательно должна появиться после окончания работ над всей игрой целиком. Теперь же разработчики рассудили иначе. Если мы сначала закончим все этапы Diablo II, то мы сможем применить пожелания бета-тестеров не только к той части, в которую они будут играть, но и ко всей игре в целом. Гнилые отмазки, короче... Не укладываетесь в сроки - так и скажите.

* * *

Мода на фильмы, основанные на компьютерных играх, набирает силу. Следующий претендент на лавры "Титаника" - ни кто иной, как всем известный Redneck Rampage. А что, в принципе, завязка сюжета (двое американских фермеров спасают призовую свиноматку из рук хищных пришельцев) - это уже половина отличного сценария! То есть отличного по американским же понятиям. Снимать это безобразие будет Columbia Pictures. В главных ролях: Стивен Сигал и Арнольд Шварценеггер. Шутка.

* * *

В утробе Origin уже шевелится зародыш Ultima Online 2. Игра планируется трехмерной - дабы не упасть лицом в грязь перед конкурентами (EverQuest). Анимация персонажей выполняется с использованием motion capture. Известный у них там художник комиксов Тод МакФарлейн приглашен для разработки игровых персонажей, он будет придумывать и рисовать как людей, так и монстров. Почему-то по этому поводу на западных сайтах наблюдается наибольшее веселье. Игровой процесс будет изменен в сторону усиления хозяйственной части. Строительство, гильдии, совместная деятельность игроков и вообще все проявления общественной жизни будут усилены. Впрочем, в детали вдаваться пока рано, ведь до релиза игры еще больше года.

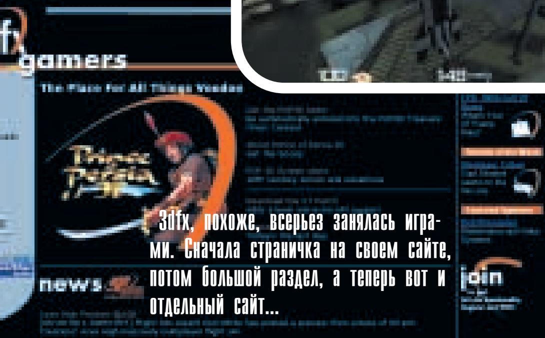
* * *

Компания Puzzles in Motion выпустила потрясающую супер-игру, главные роли в которой исполняют молодые таланты из вокально-инструментального ансамбля Backstreet Boys. Игра представляет собой анимированный паззл, в котором нам необходимо собрать 12 мозаик - картинок из клипов вышеназванного коллектива. При этом для придания сил в фоновом режиме постоянно звучит музыка, как ни странно, той же группы. А силы вам понадобятся, ибо первые тошнотные спазмы начинаются уже после нескольких минут игры. Спасает только надежда, что наградой за собранный паззл будет... полнометражный клип Backstreet Boys.

* * *

Mortyr, похоже, восстал из мертвых. Если ты помнишь, до этого он осиротел на одного родителя (конкретно - на издателя) и собирался уже загнуться, как вдруг его усыновил голландский паблишер HD Interactive. Правда, он (паблишер) собирается использовать свои связи, чтобы добиться помощи других издателей в распространении игры по всему миру, но нам это все равно, верно? Собственно, до отечественных "издателей" он давно уже докатился...

Я и не знал, что у нацистов были такие ракеты... Чего же они ими не пользовались?



3dfx, похоже, всерьез занялась играми. Сначала страничка на своем сайте, потом большой раздел, а теперь вот и отдельный сайт...

* * *

Компания 3dfx запустила новый сайт - www.3dfxgamer.com. Как ясно из названия, сайт посвящен всему, что связывает 3dfx и игры. Среди этого "всего" - свежие драйвера для всех карт и платформ (вот только драйверов Voodoo2 для Windows2000 я там не нашел), патчи, обзоры игр и т.д. Обычный, в общем-то, сайт, ценный исключительно свежестью и компетентностью 3dfx драйверов.



Банзай!!!

Шотландские разработчики DMA Design, известные своими сериями Grand Theft Auto и Lemmings, были недавно приобретены компанией Take 2. Уже в новом качестве DMA планирует продолжить эксплуатировать мир GTA и порадовать нас сразу двумя ответвлениями от ставшей слишком традиционной игровой концепции. Речь о проектах Grand Theft Auto 3D и Grand Theft Auto Online Crime World, которые являются трехмерным сиквелом и онлайновой версией GTA соответственно. Что ж, логично, ребята стараются следовать веяниям времени...

* * *

Есть такая девелоперская компания - Digital Anvil. Она известна тем, что Microsoft (которая является ее совладельцем) называла ее своим "секретным оружием в игровой индустрии" и тем, что она пока не выпустила ни одной игры. И, похоже, не собирается, по крайней мере, в ближайшем обозримом будущем. Недавно представитель Digital Anvil объявил о переносе сроков релиза всех своих проектов. Так, стрелялка от первого лица Starlancer, которая была запланирована на конец года, переносится на начало 2000-го. За ней следуют Loose Cannon (весна-лето 2000), Conquest: Frontier Worlds (лето-осень) и Freelancer, который появится аж в самом конце первого года третьего тысячелетия.

X-HardNews

Торик (torick@xakep.ru)

Первые птенчики

GeForce 256 становится предметом заинтересованности со стороны заинтересованных компаний (о, как сказал!). Учитывая, что Savage2000 ни Креативы, ни Гилемот купить не могут из своих бастующих соображений, приходится от етого рулеза воздерживаться. А вот явно уступающий по многим характеристикам GeForce 256 вполне может стать такой альтернативой. Creative Labs создает карточку под названием Annihilator. О характеристиках местные пиары (PR-менеджеры, человеки-посредники между общественностью и компаниями) честно говорят, что скорость проигрывает грядущему Напалму, но вот коли игра будет поддерживать геометрический сопроцессор, то все будет пучком. А вот сами характеристики таковы: Тактовая частота чипа – 120 МГц, тактовая частота памяти – 183 МГц, работающая на частоте 166 МГц, объем памяти – 32 Мбайт SDRAM. Цена – в районе 300 буказоидов. Разгону почти не подвергается, скоростью не блещет, геометрическим сопроцессором хвастает.

Бесплатные принтеры

В последнее время установилась ОЧЕНЬ странная тенденция – производители принтеров стали раздавать эти самые принтеры организациям (пока что в Америке). Для начала Tektronix (http://www.tek.com) объявила о подобной халяве, выдавая США-йным организациям свои лазерные (!) принтеры. Затем и Лексмарк, которая так любит бизнесменов, связавшись с одним американским провайдером, выкинула похожую феньку со своими уже струйными принтерами Z11, 3200 и Z31, один из которых сможет получить любой пользователь, купивший год Инета у провайдера. Весело, да? Так вот, в чем прикол: расходные материалы типа картриджей и тому подобное можно покупать ТОЛЬКО у "своей" фирмы. Организациям, как понимаете, расходников понадобится просто огромное количество, а что до Лексмарк – дык больше не у кого расходные материалы-то покупать... З.Ы. Бесплатный сыр бывает только в мышеловке.

Звуковая конкуренция

Нормальным сентябрьским днем 13-го Creative анонсировала целых две карточки на чипе EMU10K1. SB Live! X-Gamer – этот все тот же SB Live! с цифровым выходом на креативные же колонки FourPointSurround FPS2000 Digital. Видимо, надеются на популярность этих колонок. Странно это они. А вот вторая карточка – та еще хуже. SB Live! MP3+ обладает расширенными возможностями типа ускорения декодирования MP3 плюс софта прилагается куча. В общем, все кульно, хотя карточки зашкаливают под сотню баксов каждая.

Но и Aureal решила не оставаться в стороне. Две карты на чипах Vortex и Vortex 2 под названиями SQ1500 и SQ2500 соответственно. Мдя. Раньше-то этими чипами Диамонды занимались, а теперь, в связи с тиранией S3, фига у них чего получилось бы. Вот и мучается Aureal. Хотя могли бы выкупить марку Monster Sound у Бриллиантов и попытаться толкнуть продукт с относительно раскрученной маркой. Да, так вот, карточки. Первая поддерживает MIDI на 512 голосов, софт для Vortes типа A3D. Вторая имеет MIDI на 756 голосов. Цена первой – 70 баксов, цена второй – $100. Разница в вышеуказанном плюс во второй идут три игры вместо одной к первой карте.

Звуковая удавка

Есть такая контора – Sennheiser (http://www.sennheiser.com), которая всю свою жизнь только тем и занималась, что создавала суперские (и жутко дорогие) наушники. На этот раз фирмачи сварганили Sennheiser Surrounder – наушники с четырьмя источниками звука (вместо обычных двух колонок). Наушники не столько наушники, сколько нашейники – система вешается на шею (и в переносном смысле тоже – цена под 320 баксов) и замыкается в себе. Имеются регуляторы баса и громкости. Частотный диапазон – 45-20,000 Гц. Вес – 970 граммов. ЦЕЛЫЙ КИЛОГРАММ НА ШЕЮ! Я тащусь... в прямом смысле...

AMD – завистница

Пока Инетл представляла свои мобильные Селероны, Адвансед Микродевайсы вынашивали свои гнусные планы по "догоним и перегоним!". И вынесла. Да так хорошо вынесла, что по инерции чуть дальше уехала. Так вышло, что один из новых процессоров оказался самым быстрым по тактовой частоте. Ну а то, что мобилки зовутся K6-2-P 475 и K6-III-P 450 – это закономерно, ведь именно они являются первыми и единственными процами, поддерживающими частоту шины 100 МГц и имеющими набор инструкций SIMD. Цена 450-частотного колеблется в районе 210 единиц правильных денег, второй стоит порядка 320 буказоидов. Ждем спад цен на мобилки P-II и Celeron...

Пока что только Savage4

То, что Diamond Multimedia окончательно куплен S3 – это уже известно. А то, что Бриллианты начали поставлять свою последнюю на данный момент видеокарту – Stealth III S540 Xtreme – знает не каждый. Но теперь и ты узнаешь, что карточка построена на чипе Savage4, разогнанном усилиями Диамондов аж до 160 MHz. Плата несет 32 Мбайт 166 МГц памяти, а цена ее – только не падай! – 100 баксов! Когда появится у нас – не знаю, но с ближайшей зряплаты обязательно куплю...

Ну и параллельно, дабы не терять времени и части рынка, Diamond Multimedia собирается поставлять Speedstar A90, что на чипе Savage4Pro+ с 16 Мб в 125 МГц памяти. Но поставляется оная, говорят, только в OEM.



Вай! Вайпер! Вайпер Два!

Диамонды все еще продолжают нас удивлять. S3, смотря на задушенных в своих обьятях Diamond Multimedia, махнула рукой, мол, давайте, ребята – вот вам чипы, чтоб через месяц у меня на столе прототип лежал. Бриллианты – люди подневольные, да и окромя S3 им ничем заниматься теперь не дают. Вот и развлекаются от скуки пресс-релизами. Один из них, выпущенный аккурат в середине сентября, гласит, что скоро в продажу поступят две новые карточки на чипе Savage2000+ с очень интересным соотношением цена/качество. Это будут ускорители со всеми свойствами чипа Savage2000+, но с отличием в 32 Мб и 64 Мб на Viper II и Viper II LE соответственно. Цена первой – менее 200 баксов, цена второй – скорее всего, под 250 зеленых президентов.

Драй-вера

Главным событием этого месяца в области драйверов считаю выход на сцену DirectX 7. Это не только SDK, но и API, т.е. драйвера как для работы с приложениями, так и их разработкой одновременно. Собственно, прямого линка на DX7 нет, поэтому есть смысл заглянуть на огонек к Биллу и скачать оттуда сей API – http://www.microsoft.com

Для вас, Черешев, переходники строят!..

Новомодный стандарт UltraDMA/33 бьет по карманам пользователей да еще и заставляет прогибаться всю систему под него. А если система SCSI, где куча девайсов – и все под SCSI. Один вот, предположим, только что купленный винчестер попался ДМАшный. Для страдальцев фирма ACARD Technology выпускает 90-баксовый переходник для драйвов UltraDMA/33 IDE в систему Ultra Wide SCSI. Новая штучка зовется AEC-7720UW и позволяет, как было сказано, подключать любые девайсы IDE в систему SCSI.

Падают, падают, падают, падают цены...

Advanced Micro Devices, inc снова опускает. Да, конечно, когда так любишь отдельных людей, особенно компьютерных, лишенных местами женской ласки, обязательно надо кое-что приспустить. Облегчить, так сказать, жизнь и предоставить отдельному типу людей нирвану удовольствий. На этот раз опускают цены на K6 почти всех модификаций.

Процессор	Было	Стало
K6-III 400	184	173
K6-2 500	167	167
K6-2 475	152	114
K6-2 450	112	93
K6-2 400	82	73

Не снижаемся... но планируем, факт

Атлон – проц такой, раз говорят, что будет снижение, значит, будет. Пусть и незначительное, но все ж будет. Итак:

- Athlon 500MHz – $219
- Athlon 550MHz – $312
- Athlon 600MHz – $473
- Athlon 650MHz – $617
- Athlon 700MHz – $849

Я знаю, мыло будет!

Помню, как-то новость прошла, мол, Креативы на своем сайте продают Вуду2 по 50 баксов/штука. После выхода номера меня просто закидали е-мылом на эту тему. Чувствую, The Bat с этого номера снова глючить будет от нагрузки. Просто Креативы все на том же сайте продают все те же Voodoo 2 по цене (не падайте с того места, где находитесь, ладно?) в ДВАДЦАТЬ ДОЛЛАРОВ за штуку. Угу. Для тех, кто упал и ничего не понял: самая настоящая Creative 3D Blaster Voodoo 2 с восемью мегами – двадцать долларов. С двенадцатью РАМами – тридцать зеленых купюр. Но только с сайта и по кредитке. Гарантия на 90 дней, полноценная карточка (а значит, и заветная SLI присутствует) – все для тебя, дружище.
Да, и пожалуйста, не забрасывайте меня почтой, лучше сразу идите на http://www.soundblaster.com/specials/voodoo2. Да, маленькая деталь: for USA and Canada only...
Черт с ней, с почтой...

Оффтопик

Сегодня поговорим о мышах. Нет, ничего особенного я не скажу, просто дам знать всем интересующимся, что мышь – это такой древний (порядка 17 лет) манипулятор, имеющий одну-три кнопки, именуемые ЛМБ (левая), РМБ (правая), СМБ (остальная), и являющийся НЕОБХОДИМЫМ в каждом доме предметом периферии. Да, о кнопках: иногда средняя клавиша присутствует в качестве декорации – хоть до посинения обжимайся, только кликать и будет. В магазине могут подсунуть только так. Абыдно.
Собственно, обычная мышь управляется посредством манипулирования оной на плоской поверхности. Поверхность должна быть плоской насколько это возможно. Для достижения максимально ровной поверхности используют коврики. Коврики раздаются на халяву почти в любой конторе и уж тем более на любой мало-мальски компьютерной выставке.
Но есть и некоторые особенно выделяющиеся породы грызунов – мыши инфракрасные aka мыши беспроводные и мыши оптико-сенсорные. Первые требуют коврик, но не требуют проводов, а вторые (единственный известный мне представитель – M$ IntelliMouse Explorer) настолько круты, что имеют туеву хучу функций, не заботясь о том, что мыша, вообще, была создана для поддержки клавы, а не замены оной.
Манипуляторы типа “мышь” продаются в любом хардверно-специализированном магазине по цене от двухсот рублей до двухсот долларов. Если постараться, можно найти и подороже. Но я вам этого не советовал.

Чисто-чисто-чисто!

ViewSonic решил в кои-то веки обратиться к пользователю с дешевыми рознично-продажными мониторами. Новая линейка откликается на ник A-Series. Состоит из четырех моделей: A50 (точка 0.24, оптимальное разрешение 1024x768@70/$159), A70 (0.22/1024x768@87/$259), A75s (0.24/1280x1024/$299) и A90 (0.23/1280x1024@80/$429). Ко всему богатству прилагается технология SuperClear, мечта всех GL-квакеров. Она позволяет самостоятельно увеличивать яркость аж на тридцать процентов, а также обладает системой настроек цветов. Плюс инварова маска, инструментарий OnView (неплохая система, кстати – все что угодно настраивается, не залезая во всякие Панели Управления). Буковка s в названии A75 означает короткую трубку (всего-то делов!).

Ваветракер

Aureal, в поддержку своих свежевыставленных на продажу карточек, решила заодно выкинуть на рынок и колонки. Правда, продаваться в нагрузку к карточкам они не будут, ибо 300 долларов – это очень серьезная накидка к цене аудиоплаты. Продаваться они будут отдельно, да и то – в четвертом квартале и на первых порах – только с сайта Aureal (http://www.aureal.com). Колонки еще до релиза называют элитными – производство доверено датской компании Vifa, кабель к колонкам будет экранирован по самое не могу, стоимость оценивается в 300 баксов. Да и название – WaveTracer – тоже претендует на оригинальность. Собственно, мощность у пластиковых орал будет такая: 35 Вт на канал и 70 Вт на сабвуфер. Общая мощность (максимально) – 210 Вт. Соседи переезжают на следующий же день после покупки.
В колонках имеются разновсяческие гнезда. Например, гнездо для подключения к электричеству. А блок питания у него – 600 Вт. Не хило. Или вот гнездо для наушников. Воткнул – колонки просигналили карточке, мол, мы в наушниковом режиме. Карточка в свою очередь сигналит своему ПО, мол, у нас наушники. А ПО врубает A3D в режим наушников. Классная система. Хоть и триста баксов.

Да пребудет с Asus Сила

Вот, не удерживается Асус, поддается на провокации nVidia. Покупает чипы GeForce 256, чтобы продавать платы на нем же. Новая линейка – V6600 – образуется посредством трех типов плат (точнее, шести – у каждого из трех типов с 32 Мб есть вариант с 64 Мб памяти): V6600, V6600-Deluxe, V6600GL. Итак, первый поимеет дополнительный чип для мониторинга, точнее, слежения за температурой, влажностью и тэдэ). Делюкс, помимо вышеуказанного, имеет видеовыход/вход. V6600GL имеет мониторинг, видеовыход и поддержку DFI LCD мониторов, а версия с 64 Мб все то же плюс AGP Pro.

Добрых дел мастер сжег Страто-кастер...

До сжигания, да, собственно, и до Стратокастера дело, слава Богу, не дошло. Просто сама звуковая карточка Stratocaster, что на основе Vortex 3500 (чип Vortex2), выйдет где-то ближе к концу года. Тогда-то и можно будет сжечь карту, которая будет нести на борту DSP (Digital Sound Processor), иметь выход S/P DIF, поддерживать более 1024 голосов MIDI и вообще казаться самой крутой. А Aureal по ходу дела выпустит софт A3D 3.0 как кислород для поддержки горения.

Железные баги

Как думаешь, баги – это серьезно? Нет-нет, я имею в виду не баги в операционках или там игрушках каких, а в железе. Ну, типа вот на днях Western Digital обнаружила дикий баг в линейке своих винтов – Cavier (от 6.4GB до 20.5GB) – они перестают работать через шесть-двенадцать месяцев работы. Здорово, да? Слава Богу, WD успела выпустить всего лишь четыреста тысяч таких железяк. А если бы опоздала – вся партия в миллион единиц ушла бы. А вот теперь – извольте, убытки-с.
Да, и еще какие-то слухи, связанные с Intel и ее серьезными багами в i820...



Поглазеть на Glaze3D

Вообще, чип ентот давно был анонсирован. Но тогда все только посмеивались над начинанием БитБоев, а сейчас уже всерьез призадумываются над происходящим. Ну вот, к примеру, стало известно, что Глэйз-3-измерения собираются выпускать в двух модификациях: Glaze3D 1200 и Glaze3D 2400. Вот тебе немножко сравнительных характеристик:

1200/2400 million texels/s
600/1200 MPIX Gouraud shaded, no texture
600/1200 MPIX single texture, trilinear mip-mapping
600/1200 MPIX dual texture, bilinear filtering
300/600 MPIX dual texture, trilinear mip-mapping
300/600 MPIX quad texture, bilinear filtering
300/600 MPIX environment bump mapping
150/300 MPIX quad texture, trilinear mipmapping
15M tri/s geometry throughput

Помимо прочего, ожидается 300 с/к в Quake 3: Arena. Нехило. Скажем так: этот чип еще должен выйти. Затем должна найтись компания, готовая заплатить за поставки чипа на свои заводы. Затем должна найтись компания, которая взялась бы за создание плат на этом чипе. Затем карточка должна выйти. А уже затем мы узнаем ее цену...

От дисков - к дисководам

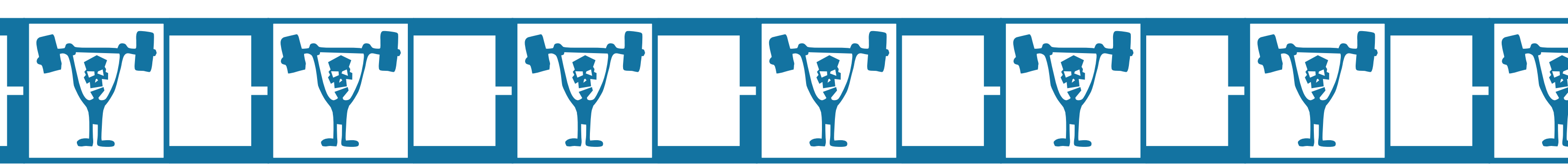
Фирма TDK, известная больше как производитель болванок для компьютерных пиратов (хотя сама-то она тут ни причем), решила приостановить свои благие начинания в этой области и анонсировала свой собственный CD-RW дисковод, то есть решила помогать пиратам не в области носителей — так хотя бы в области техники (и опять-таки она будет ни причем). Называется сей девайс veloCD 8432ai. Соответственно, это: 8x — запись, 4x — перезапись, 32x — чтение, а — Audio, i — IDE. Об Аудио стоит сказать отдельно — TDK предполагает, что на заметку сей дисковод возьмут не только пираты, но и любители цифровой музыки (по большей части — нелегальной музыки). Дело в том, что музыкальные CD-треки можно всего за девять-десять секунд перекатать в Wav, а оттуда — в MP3. Мдя. Благими начинаниями вымощена дорога в ад, как известно...

Лекса-марка

Lexmark никак успокоиться не может. Принтеры печатает – как бумагу. Вот анонсировала компания 6 новых моделей черно-белых лазерных принтеров. И что с ними делать? Народ еще первые партии раскупить не успел! Подожди ты со своими принтерами! Дай юзерам насладиться бесплатной акцией, дай им купить принтеры для "бизнес-решений"! А уже потом выкидывай свою новую продукцию с использованием "новых картриджи (до 25 тысяч страниц)". Новые принтеры – это Optra M410, T610, T612, T614, T616, и W810. Optra M410 обладает встроенной поддержкой ЛВС (10BaseT/100BaseTX) и скоростью печати 12 страниц/мин. Цена – под $700.
T610 – 15 страниц/мин, $999.
T612 – 20 страниц/мин, $1,149.
T614 – 25 страниц/мин, $1,729.
T616 – 35 страниц/мин, $2,299.
Ну и, помимо всей этой радости, есть еще Optra W810. Большой такой широкоформатный принтер. Печать – под 35 страниц/мин, максимальный формат бумаги – 27.9 x 43.2 см. Ну и цена, соответственно – $2,529.

Новость одной строкой

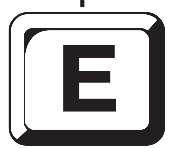
AMD начала поставки Athlon 700 MHz. Стоимость – чуть больше 900 долларов.



ШИРНЕМСЯ ВИНТОМ?

SideX (sidex@xakep.ru)

Проложим пролонгирование пролога



Если ты помнишь, то первый жесткий диск появился в 1956 году, состоял из 50 "блинов" диаметром 70 см и вмещал 4,5 мега информации, а стоил он при том около сорока косарей баксов. Так прикинь: если память компьютера претерпела такой глобальный прогресс, то, возможно, и человека ожидает столь же головокружительный восход? И про 3% используемых ресурсов мозга мы забудем, оттого как их будет 3003%, а про всякие напасти, типа "сотрясение мозга", мы и знать не будем, так как хрупкий мозг заменят флэш-карты... Платное образование? Отдыхает. Мы покупаем "Британику" на Митьке, заносим 100 томов информации в свою память, и не надо портить здоровье, просиживая годы за партой, а вместо Павловских рефлексов – стабильные макросы. Революция? О да, но не стоит хватать стамеску с молотком и носиться в поисках подопытных – за это могут отправить сам знаешь куда, ведь пока ламеров не оправдывают, как ни жаль. Так что давай дадим прогрессу свободу, и будь уверен: все будет OK. А пока давай рассмотрим жесткую долгую память компов, и, выбрав новую железку компутеру, ты примешь участие в прогрессе памяти человека. В путь.

Развинтим винтики винтов

Составляя обзор, я решил разделить рассматриваемые диски по брэндам, производящим их. Я понимаю, что нынче время непростое, но, несмотря на это, я тестировал модели "пышных" объемов. Сегодня винт на 15 гигабайт может показаться излишне объемным, но это только сегодня. Вспомни: лет 5 назад гектарный винт считался очень крутым, и такой винчестер покупали скорее для понта. А что с ним сейчас? То-то же. Так что берем большой хард на "черный день", а вот тебе и сам обзор.

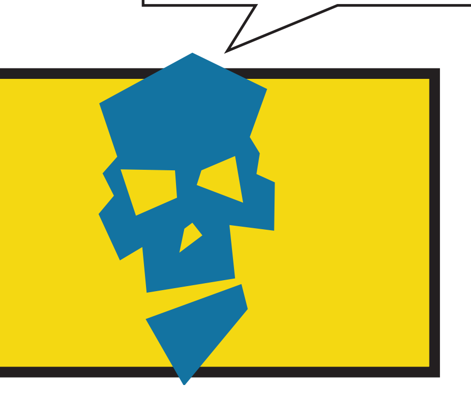
Western Digital — Цифровой Вестерн с не лучшим концом

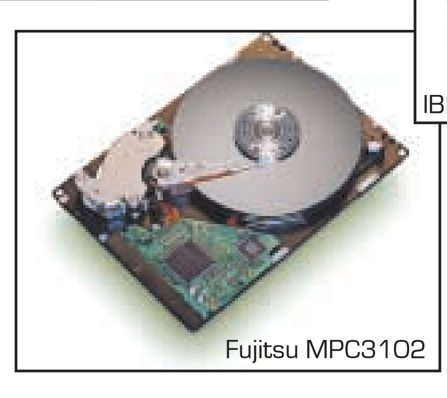
С этого производителя я начал не случайно, чтобы не впадать в крайности юношеского максимализма и не гнать что-то типа: "Ваще, отстой" или "Бросай гирлу, продавай флэт с тачкой и иди за этой вертушкой". Популярность WD шла по синусоиде: от взлетов продаж до полного дауна после траблов с серией винтов, имевших крупные баги. С WD я близко познакомился и имел сношения в период с 94 по 96 год. Зарекомендовали себя работой вполне нормально, но не более, т.к. особых подвигов по скорости и работоспособности замечено не было. К гиморным качествам этих блинов можно было отнести то, что они как-то неуютно грелись, охлаждались лишь методой, подкинутой моим дедом-стариканом, то есть периодическими отключеньями, в связи с чем круглосуточный график работы был исключен. Но теперь мелкая, но все же неприятность, позади, по крайней мере, судя по модели AC 313000, имеющей объем 13 гигабайт. С выпуском линейки Caviar, WD решила массу сложностей, например, с тем же нагревом, но зато нагребла тучу проблем с недержанием, т.е. новый девайс не закидает твою мамку пометом, но словарный понос я могу тебе гарантировать. При загрузке и просыпании он будет взывать к диалогу, жаловаться: какого хлея ты меня разбудил? И с горя будет долго и шумно плакать, ожидая сладостного Power OFF. Выдающихся скоростных показателей я так и не увидел, и по результатам тестирования девайс логичнее отнести к аутсайдерам. Скорость вращения шпинделя (это типа кренделя, только чем он быстрее бегает, тем значительно больше за него бабок дают, а не как кренделю – только на пиво) равна 5400 оборотов в минуту, что является стандартом "де Fuckто" для сегодняшнего производителя винтов, и особого внимания не требует. Но, возможно, я, как всегда, сгустил краски – ведь при всей шумности и невыразительности модель AC313000 вполне подходит не очень требовательному пользователю и достаточно надежна. Про остальные основные положения по этой модели я распространяться не хочу, т.к. ты их можешь видеть в таблице, и вообще эпилога пользования я найти не смог. Возможно, сказалась неяркость образца, отсутствие полноценной рекламной кампании, да и не особая популярность WD у нашего пользователя. Только могу заметить, что по ходу пользования я не увидел проблем в эксплуатации.

Quantum — квантовый качок

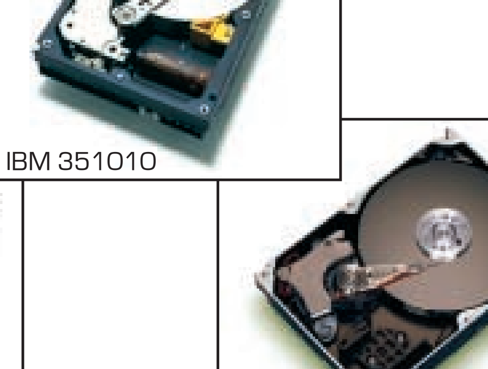
Квантом в представлении не нуждается, все знают модель FireBall, ставшую хитом у отечественного юзера. Также, помнится, год-другой назад очень многие новые компы комплектовались квантовскими хардами. Квантомы известны и ныне, особенно популярны среди производителей ноутбуков, потому что Q-двухдюймовые модели показывают одни из лучших скоростных и антиударных показателей. Про антиударность могу все однозначно подтвердить: я однажды устанавливал корефану винт и производил это дело под пиво, в связи с чем немного приласкал FB об пол, но это никак не сказалось на работостойкости, несмотря на уже приличный срок эксплуатации. Так что, выбирая Q, ты можешь сколотить крутой рок-группешник, став ударником. Тебе в этом поможет барабановидный винчестер от Квантома, и не беспокойся: этот брэнд обычно дает приличную гарантию на товар, и даже если винт раздолбаешь, тебе его без проблем сменят, да и до этого вряд ли дойдет – они реаль-

> С выпуском линейки Caviar, WD решила массу сложностей, например, с тем же нагревом, но зато нагребла тучу проблем с недержанием, т.е. новый девайс не закидает твою мамку пометом, но словарный понос я могу тебе гарантировать.



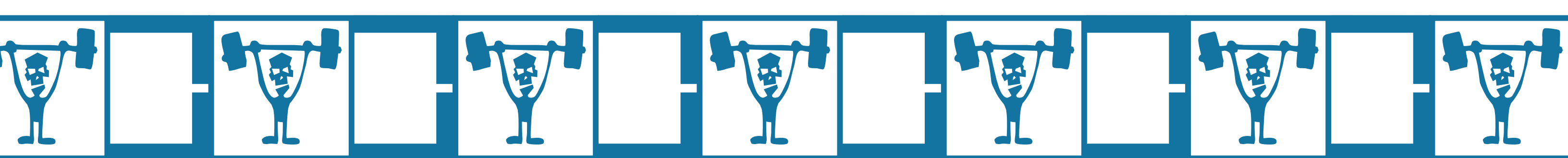


Fujitsu MPC3102



IBM 351010

IBM 371290



но крепки. В отношении Q есть, правда, у меня одна претензия: вместо разработки новых, более прогрессивных моделей, они продолжают распространять совершенно устаревшие модели. Например, еще продвигается модель Pioneer. А ты был пионером? Нет? Я тоже, но знаю, что были эдакие тормозные ребята, занятые хронической пропагандой. Модель Pioneer также тормозная (4500 оборотов в минуту), а пропагандой занимается не сам винт, а рекламный отдел Q. Под действием той самой пропаганды один мой корефан купил комп с установленным Пионером. Надо сказать, он не доволен скоростью, хотя особых жалоб я от него не слышал. Еще больший облом с моделью BigFoot. Зацени: название звучное, клевое выбрали, но, судя по сверхнизкой скорости (3600 оборотов в минуту), назвать это можно скорее BigLegs – жирные ляжки, ведь надо иметь очень жирные ноги, чтобы так медленно бегать. Я знал одного чувака, который недавно попал на этой модели, ему впарили BF под видом суперпрогрессивной разработки и низкую цену объяснили особым расположением к его персоне. Помимо торможения модель сильно греется, и лох теперь вытащил комп на балкон. И вполне понятно, что внутри кузова можно открыть коптильню для кур – гриль, а еще теперь чувак держит винт в грязных лапах и ожидает Алекса Омрона, разработчика BF, чтобы кинуть ему на лысую башку злосчастный блин прям с балкона. Так что просто вестись на имя Quantum не стоит, всегда смотри наименование модели. Я уважаю экономных людей, но когда в эхе или конфе видишь что-то типа: plz, скиньте прошивку для Зухель 2400 и кулер для 286, становится как-то неуютно, и Пионера с жирноногим рассматривать мы не будем. Это моветон. Давай лучше посмотрим на любимый FireBall. В этой серии есть линейка ST – слабенькие, EL – средненькие, но понастоящему порадовали образцы серии FBEX, но это не значит, что про FBST и FBEL стоит забыть, потому что они стоят дешевле, качество незначительно ниже, но все я рекомендую брать винт из серии EX. А то ты как будто выпендриваться не любишь? Вот и я люблю :). В защиту ST и EL могу сказать, что, даже при их "непродвинутости", они имеют достаточно неплохой буфер против значительно меньшего у моделей такого уровня от другого производителя. У EX выше плотность записи, так что быстродействие поднялось и надежность повысилась (типа лохматость повысилась, линяет меньше). Обидно, но в представленной серии нет образцов на 7200, а присутствуют лишь модели на 5400 оборотов в минуту. Возможно, из-за этого ни одна модель из FB не стала лидером среди тестируемых хардов. Но все равно Q дал лучшие показатели среди моделей-пятитысячников. Да и к семитысячникам почти подошел их EX312700, и показатель в 95% по тесту Winbench, относительно лидера теста IBM, с их гигантом Titan DTTA371290. Некоторые устраивают дефматчи, суть которых – кто быстрее за пивом сгоняет. Производители комплектующих тоже люди и соревноваться любят так же, выкидывая пальцы, что они круче крутых, и обещают запредельные скорости. Так AMD гнала, что их K6-III пинцетней интеловского P!!! Впоследствии стало ясно, что это гон. Так же вот и с винтами Q обещал время доступа, равное 9,5 МС. А в RL получилось 11,5 мс. Правда, такое же положение вещей и с иными винтами, от других производителей, так что не расстраивайся. Насчет шумности тестируемой модели ничего плохого сказать не могу, но при загрузке винт все-таки пытался кричать всякий бред, но потом все понял и при следующей загрузке уже был тих и спокоен. Так что берешь Q – понимаешь, что такое тишина, и даже если прорвутся мыслишки вслух, они будут исключительно мудры: X – рулез. Когда надо курсовик или лабораторку сдавать, то у тебя поднимается температура, то бишь ты заболеваешь? Эх, лентяй... а вот FB молодец, и уж как я его грузил, мучил – а температура так и не поднялась выше 36.6. Даже когда я его запихал в свой системный блок, забитый под завязку хламом, FBEX нагрелся, но не превысил норму. Так что всякая хрень, типа дополнительных кулеров, не нужна. Без них и так все будет кульно. Но не стоит это относить к заслугам Q, ведь ты можешь видеть из таблицы, что, как я и писал, скорость равна 5400 оборотам, и у других моделей на такой скорости также не было перегревов. Модели серии FBEX я рекомендую для покупки качественного и при этом не самого дорогого девайса. У моделей из этой серии, на мой взгляд, одно из лучших соотношений цена на... сори ит минз – на качество. По общим показателям же Q несколько отстает от IBM. FBEX можно было бы назвать оптимальным выбором для домашнего мощного компа, т.к. по тестам образцы FBEX`а вошли в тройку лидеров, но IBM оказался несколько вкуснее. Про него отдельно.

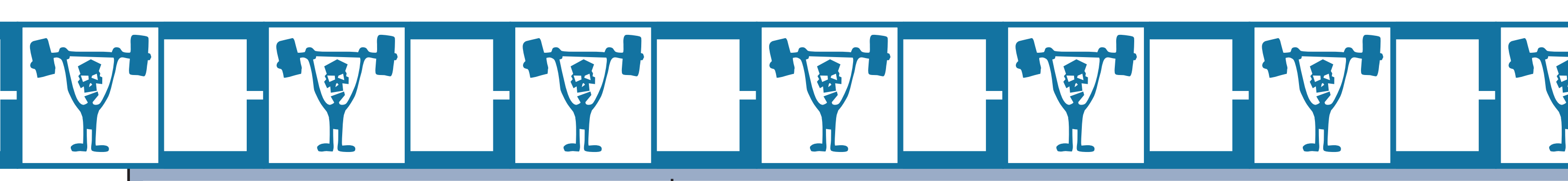
Fujitsu — харакири для Нагасаки, но не для нас

После появления на нашем рынке товаров азиатского происхождения у наших соотечественников сложилась стойкая антипатия к девайсам, пришедшим с востока, особенно имеющим характерные имена. Несчастный Fujitsu подпал под ту же директорию, и товары этого брэнда обрели не лучшую репутацию. Хотя, на деле, эти девайсы вполне надежны, а главное – недороги, и их новинки можно купить у нас свободно. "Не, ну ты, типа, такой правильный, и китаезу обидеть не дашь, а сам-то небось тоже пел песенку про скотов?" – спросишь меня ты, а я соглашусь. Да. Пел я со всеми и от всей души. А особо голос прорезался после покупки мною "узкоглазого" винта Фуджитцу. Притащил домой, быстренько установил, биос настроил и давай любимые тесты запускать. И тут уже хотелось не песни петь, а ругаться, и ругаться сильно. По тестам моя жестянка показала слабенькие результаты, и решил я замочить ее (X №1), чтобы барыгам обратно сдать и бабуленции вернуть, но вовремя остановился, так сказать, пожалел "золотую" рыбку. И как показало время, не зря. Даже при невысокой скорости для "пятитысячника" мой винт оказался вполне рабочим, и вот уже второй год я им очень доволен. Практически не греется, несмотря на то, что мой винт – БОМЖ и не имеет постоянного места жительства, и бомжует от компа к компу в HDD-Rack, без вентилятора, то есть изолирован от внешнего мира пластиком не лучшего качества и практически не продувается. А как жизнь у бродяг? Правильно – голимо: и бьют их, да и болеют часто. Так моего и били (как-то я им башку проломил монстру из Квака), и какими он только вирусами ни болел. Били? Да не Билли, а реально били, и ему все по барабану, еще я его как-то в парке потерял и нашел только на следующий день. А однажды он попал в лапы компутерного маньяка (читай высококлассного спеца), расчленившего его отверткой и позже криво собравшего. В общем, на всеобщее удивление оказался вполне рабочим, жизнестойким. Ладно, хватит про меня, хотя характеристики, данные по моему опыту, вполне подходят и для новой тестируемой модели – MPC3102AT. И насчет прочности – это правда. И низкое быстродействие – тоже правда. И по тестам Фуджитцу получил одну из низких оценок. Так, время доступа равно 13 мс против 10 заявленных, по другим параметрам он тоже далеко не первый, и в результате получает весьма невысокие баллы. По одному из тестов 80%, а по другому и того меньше. Как одну из причин отсталости можно вынести то, что все модели рассматриваемой серии имеют небольшой буфер среди тестируемых моделей – всего лишь 256 кб. Но в разработках моделей нового поколения инженеры учли данную оплошность, и все модели будут содержать большой буфер (правда, к нам на тестирование они не попали, да и релизов по этому поводу серьезных нет). Зато у Фуджитцу есть реально позитивная черта: практически бесшумная механика, имхо наиболее надежная на сегодняшний день, созданная с использованием самых прогрессивных материалов. О материалах нужно сказать отдельно. С 2000 года брэнд частично переходит на механику от Sony, а зная качество Sony, этому факту можно только радоваться, и, наверно, с 2001-го технология механики Fujitsu будет куплена IBM или Seagate. Так что ветвь первенства надежности перехватит один из этих монстров.

А так... Серию MPC от Fujitsu я считаю лучшим выбором "среднего класса", когда важнее высокое качество, а не сумасшедшая скорость. А модель 3102 показывает скорость выше, чем у своих соседей по серии, так что бери MPC3102AT и не прогадаешь, но опять же, повторюсь, что это твой выбор при ограниченных средствах. Я свой "ограниченный" выбор сделал :).

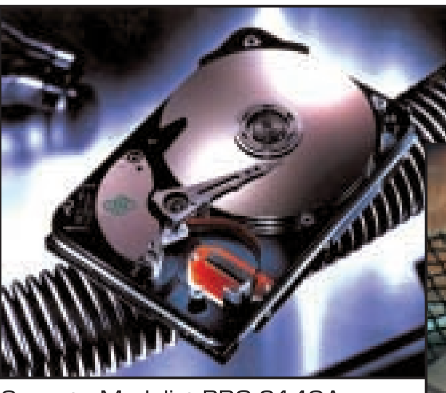
Seagate — из грязи в князи

Что, не самый веселый ориджин? Да-а, про Seagate я решил рассказать непосредственно опосля Fujitsu. Я бы отнес их к антиподам. Типа, не знаешь что это? Ну, это вроде как абсолютно противоположные пер-



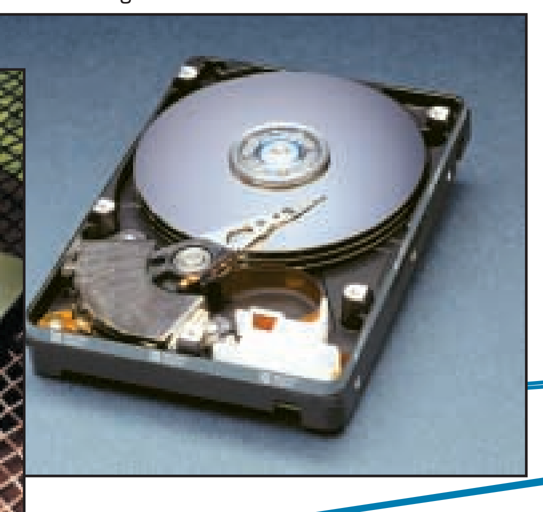
Производитель	Модель	Скорость шпинделя Об/мин	Объем в Гб	Буфер в Кб	Время доступа заявленное	Время доступа реальное	Трансфер Начало/конец
Western Digital www.westerndigital.com	313000 Caviar	5400	13	512	9,5	12	1200/ 12100
Western Digital	38400 Caviar	5400	8,4	512	9,5	13	11800/ 10800
Quantum www.quantum.com	FBEX 312700	5400	12,7	512	9,5	11	13300/ 13200
Quantum	FBEX 310200	5400	10,2	512	9,5	12	13000/ 13000
Fujitsu www.fujitsu.com	MPC3102	5400	10,2	256	10	12,8	11900/ 11800
Seagate	Medalist 17240	5400	17,4	512	9	12	12200/ 10200
Seagate www.seagate.com	Medalist PRO 9140A	7200	9,1	512	9,5	10,7	14100/ 13900
I B M	Deskstar DTTA 351010	5400	10,1	512	9,5	11,2	12000/ 12050
I B M www.ibm.com	Deskstar DTTA 371290	7200	12,9	512	9,5	10,1	13700/ 13900

сонажи, например, как ты и ламер. Как я и мужской балет имени Педринского. Почему? Я, возможно, буду не объективен, но к Сегейту у меня выработался стойкий иммунитет, т. к. за время работы с его девайсами два образца из них конкретно сдохли и восстановлению не подлежали. А знаешь, сколько ценного пропало с винтом? Тонны фоток девчонок, мегатонны хакерского софта и док той же тематики, да и рефераты по учебе живы не остались. Одним словом, после атомной войны выживают кони и учителя биологии. Но не более. Как мне объяснили в шараге, где я приобретал блины, траблы связаны с некорректным выходом из ОС Виндуз, и кнопку Reset нажимать нельзя, и когда комп виснет, надо ждать возвращения из комы. На эту разводку я не сел и выменял погибших на винты другой марки. А так – ни для кого не секрет, что механика у Сегейта всегда была их слабым местом. И крики типа – "Сегейт – рулез фарева" – мне смешны, и жаль юзеров всемогущего "Seagate". Так что насчет антиподов? Сегейт ассоциируется мной с эдаким колхозным парнишкой, закончившим вечернюю сельскую школу с золотой медалью и принятым в престижный столичный ВУЗ. И, к удивлению, закончившим этот ВУЗ. А что дальше? Дальше работа, а еще чуть дальше тоска и неизбежный алкоголизм со всеми вытекающими последствиями. Так и наш Сегейт, рожденный группой не самых удачных инженеров, надорвавших пупок над окультуриванием своего нерадивого детища. И в результате из кнака сделали конфетку. И, купив винт от этого брэнда, ты, как ни странно, будешь удивлен высокой скоростью при невысокой стоимости. Но не все так весело, и обратную сторону этой сомнительной медали (у них, кстати, модель есть – называется "Медалист") ты увидишь через пару месяцев, разглядывая жирные прыщи повсеместных бэдов. Так что Сегейт – скорость и безнадежность, а Фуджитцу – невысокая скорость и надежность. Выбирай. Это возвращаясь к антиподам. Ладно, совсем я облажал несчастного Seagate, но скрывать высокую скорость и серьезные достижения глупо. Так, этот брэнд первым стал применять жидкостные подшипники в своих винтах на IDE, да и скорость в 7200 сделал возможным для пользовательских потребностей именно он. И пусть сегодня такая скорость, возможно, излишня и непонятна – ведь "семитысячники" не намного опережают младших братьев на 5400 – но это только сегодня. И чтобы я ни говорил о ненадежности Seagate, этот брэнд производит одни из самых покупаемых девайсов, особенно это характерно для российского пользователя. В данный момент наиболее мощными являются модели из линейки Chetah, но эти диски сильно греются, да и скорость в 10.000 для домашнего компа излишня и скорее подойдет серверной системе, ну а у нас бабки лишние не валяются, поэтому предлагаю произвести вскрытие образцов из серии Medalist. Итак, приступим. Греется надежда, что нерадивый медалист не умрет от вскрытия. Модель Medalist 17240 привлекла мое нездоровое внимание наличием "пышных" форм, вылившихся в 17 гигабайт. На сегодня это самый большой винт из тех, что попали в мои лапы. Но были некоторые опасения. Видел в Инете банер типа "у нас самые большие сиськи"? И ты на него не кликнул? А я вот кликнул и вместе с огромедными грудями, размер которых идентифицировать не мог, ибо мои познания математики скудны, узрел, что к огромным буферам прилагались жирные ляжки, заплывшая харя и полное отсутствие талии. Короче – отстой. Я боялся, что с "пышным" медалистом будет та же засада, и, помимо толстяка, получу перегретого тормозного урода с седьмым подбородком бэд блоков. Но мои

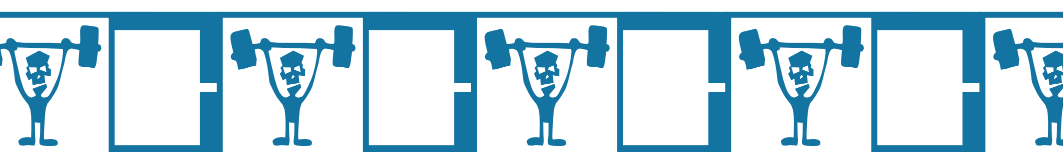


Seagate Medalist PRO 9140A

Seagate Medalist 17240



Western Digital 313000 Caviar



% По тесту WB	% по другим тестам	Цена в $
75	79	150
70	76	110
95	96	180
91	91	160
70	80	125
85	95	200
98	97	150
83	90	140
100	100	200

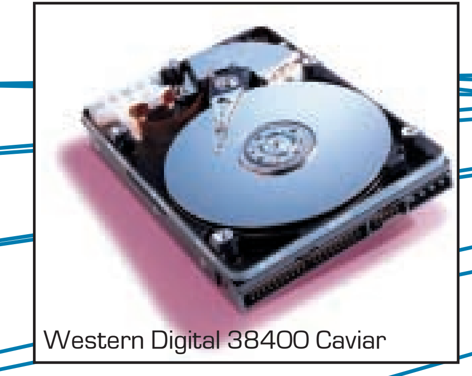
предположения остались лишь предположениями, и 17240 оказался вполне неплохим девайсом. По любимому Winbench`у получилось 85%, что значительно выше ожидаемых. А по совокупности результатов остальных тестов очень прилично – 95%. Я уже тебе мозги забил всякой лабуденью, но про то, как нас пытаются кинуть, я молчать не могу. Seagate документировал время доступа для своего 17240, равное 9 мс. Такую крутость больше себе никто не позволил. А под этой личиной скрывались 12,5, чего вполне можно было ожидать. Меня пугали, что все Medalist`ы сильно греются, но, судя по рассматриваемой модели, – это не так, и особой "жаркой страсти" я не увидел. К шумности особых замечаний нет, но все же могло бы быть и тише. Так модель вполне понравилась, даже при моей антипатии к производителю, но хочется кинуть пачку пургена в эту бочку пива, напомнив о достаточно хреновом трансфере. Начинали за здравие, а кончили в вендиспансере, и с 12000 кб/с трансфер снизился до 10. Такого падения я не заметил ни с одной моделью. Но это исчезает в тени крутого объема, и если ты берешь 17240, то твой сосед погибает от зависти, правда, до скоропостижной кончины не подпускай его к твоему компу со всякими тестами, типа тех, что залажали 17240.

Возвращаясь к реальности, я предлагаю тебе изучить более реальный девайс, т.е. не столь необъятный, как предыдущий. Это будет модель Medalist PRO 9140A, объемом 9 гектар и скоростью 7200 об/мин. В этой модели я пытался разглядеть эдакого парнишку на побегушках, который, благодаря малому "весу" и высокой скорости, покажет крутые скоростные характеристики, да и слоган PRO к этому обязывает. Но оказалось все несколько проще, и среди особых показателей была замечена самая высокая температура, из-за чего я немного струхнул, подвешивая винт аккурат под блок питания, который всегда сильно грелся. Так что, выбрав эту модель, не повторяй моих ошибок, и, боюсь, для полноценной работы тебе придется докупить специальную охладительную штукенцию, о которой ты прочтешь в Фишках, что в конце этой статьи. Нагрев – не самый приятный момент, но явным позитивом этой модели является то, что она получила хорошие результаты по различным тестам. Так, сложив полученное, мы видим 97%. Согласись, не худший результат, и этому можно верить, т.к. у этой модели наилучший трансфер среди изучаемых моделей, да и время доступа – одно из лучших. Помимо крутой скорости, я ожидал крутой шумности, но обломался. Постоянного шума не было, хотя при позиционировании (это когда винт занимает позу, чтобы тебе файло запустить) винт несколько портит удовольствие при прослушивании любимых мпэтришек. Но напомню, что это субъективно, и издаваемый шум тебе, возможно, по кайфу. Заценив все сказанное (прохрюченное), делаем вывод, что 9140 A вполне неплохой девайс с прекрасными скоростными характеристиками, но все же не надежный, и покупать(кардить) его стоит, если ты часто меняешь железки компа и, поюзав этот винчестер, загонишь его ламеру. Эта покупка – эксперимент. А любишь ли ты эксперименты – дело твое.

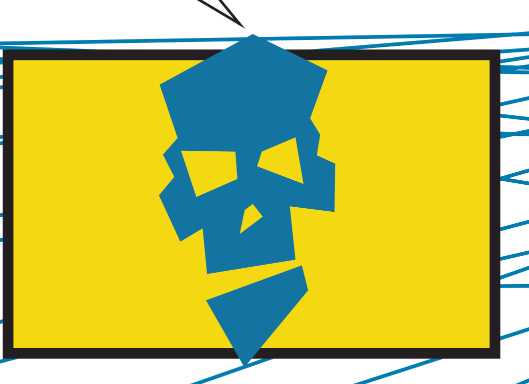
I B M – Кинконг возвращается

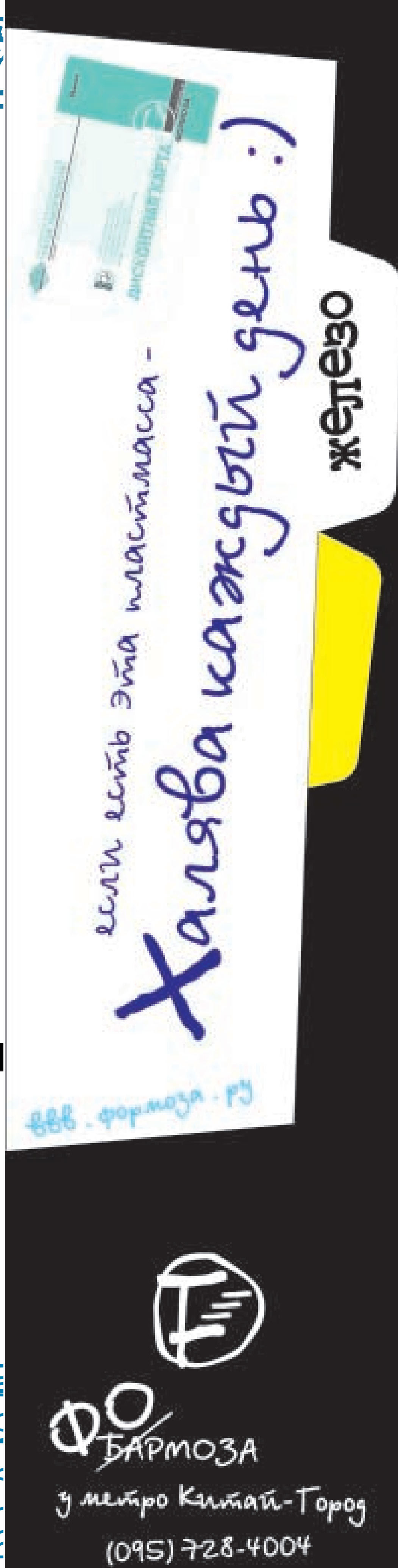
I B M? Многие из пользователей, которых принято обзывать ламерами, все еще считают IBM не производителем, а целой разновидностью компов. И это не случайно, так как, если ты помнишь, именно этот брэнд вывел на информационную арену первый PC. Было это

к огромным буферам прилагались **жирные ляжки, заплывшая харя и полное отсутствие талии**

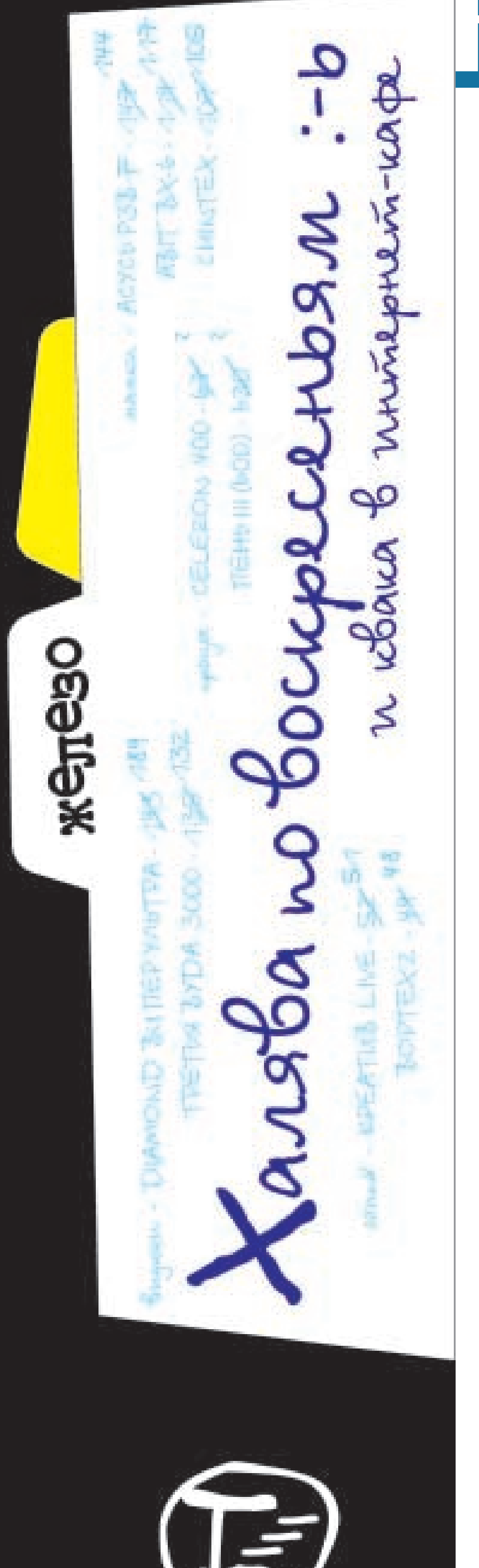


Western Digital 38400 Caviar









в далеком 1981 году, но и с тех пор сложилось мнение, что настоящий ПК – это только ПК от IBM. И слово PC с легкостью заменялось на IBM (возможно, сказалось не слишком звучное название PC, так слово "айбиэмка" прочно вошло в наш обиход). Но некоторое время назад Голубой Гигант ака Бегемот затих, прячась в едких камышах своих экономических неудач, покинув бедного юзверя, уйдя на высокотехнологические разработки. Но не так давно табличка "ушел на базу" исчезла, и на рынок хлынула бурная волна новых девайсов. Помимо всего прочего, на компьютерных берегах осели новые винты серии Deskstar, принеся с собой совершенно иной уровень качества и мощности. Отряхнув прибрежный песок, я прочел название. То был IBM DTTA – 351010, из переведенных иероглифов выделялась следующая информация: объем – 10 гектар, скорость в 5400 оборотов в минуту, серия DTTA. Погрузив находку в кузов, я увидел вполне неплохие показатели, но злобный Winbench оценил найденное чудо лишь в 83%, а вот другие тесты, посовещавшись, решили, что 90% будет правильно, я к ним присоединяюсь. Так время доступа равнялось 11.2 мс, трансфер держался в районе 12000, стабильность которого меня обрадовала. IBM долго молчал, и DTTA могли бы появиться раньше, а 351010 продолжает его дело, услаждая слух пользователя приятным молчанием на протяжении всего пользования. Долгие прогулки по морскому берегу вызвали аппетит моего ненасытного желудка, и я пытался пожарить гренок посредством тестируемого винчестера, но ничего не вышло: 351010 был спокоен и совсем не грелся, в связи с чем я употребил подзасохший хлебушек, наслаждаясь качественной работой нового девайса. Мне так понравилась эта модель, что я забыл про работу, и из нирваны, вызванной новой "подругой", меня смог извлечь лишь другой детина Бегемота – DTTA371290. Помимо полноты в 13 гектар, эта модель увлекалась спортом, пробегая 7200 кругов в минуту. А что бывает с толстыми людьми после длительной пробежки? Правильно, потеют и все такие красные становятся. Этот спортсмен не потел, наверно, постарались грамотные разработчики, а вот с покраснением не справились, и он немного перегревался, хотя на дальнейшие пробежки это никак не сказалось. Так что высокая температура меня не очень волновала, хотя охладительный девайс не помешает (да-да, читай Фишки), и даже жадный Winbench признал его абсолютным лидером, дав заработанные 100%. И это неспроста: время доступа 10 мс, трансфер в 13700 кб/с, и он практически не меняется. Шума не было, лишь однажды мы с ним перекинулись фразами при загрузке. Про температуру я уже сказал, но напомню, что в данном случае она не влияет на качество работы. Вот и сидят передо мной две детины Бегемота, и не знаю, кому конфету дать. Ладно, давай разделим по-братски, и младшенький DTTA351010 получает конфету вместе с моим предпочтением. Итого: мне больше всего понравился этот винт, а вот какой выберешь ты? Дело твое, но к выбору подходи с умом, отдавая предпочтение качеству и надежности.

Фишки

Про винты я тебе рассказал, но умолчал о всяких приятных вещичках, что всячески помогают при работе и организации труда. Правильнее их назвать фенечками и погремушками, и они однозначно заслуживают твоего внимания. Есть, к примеру, такая вещица под названием HDD-Rack – это некий чемоданчик, куда погружается твой винт для транспортировки и переноса в другие компы. Я уже писал, что мой Fujitsu проживает именно в таком чУмодане и чувствует себя великолепно. Да и мне самому очень удобно: накачал качественной графики для журнала, что весит не как твои любимые порнушные – 10-20 кубов, а несколько мегов. Прикинь: если бы я в почту редактору или дизайнеру отправил столько мегов, чтобы он мне сказал? Правильно: спасибо, Сайдекс, до свиданья. А как перенести надоедливые скриншоты? На дискеты не влазят, на зипарь их долго записывать, а "голышом" винчестер нести стремно. А так – записал на винт в чемодане и отнес, а там уже стоят салазки, я погружаю свой Rack туда (о-о-о, как эротично, RaCK – это звучит почти как ЙеН!) и закачиваю по локалке скриншоты. И все. А также очень удобно, если у тебя стоит комп на работе и дома, и, чтобы не инсталить по десять раз одно и то же, просто устанавливаешь на переносной винт что надо и спокойно юзаешь. Да и бабки на этом можно сэкономить немалые, ведь вместо покупки двух девайсов ты можешь купить один, а на сэкономленные бабки купишь подписку на наш журнал вперед на пять лет (когда она появится). У меня самый обычный Rack, без вентилятора и дополнительных прибамбасов, стоит 10 грин. Но есть приятная вещь: вместо винта в него можно положить дисковод для трехдюймовок, что также удобно. Еще чемоданчик можно запереть на ключик, и без тебя никто его не вытащит из кузова. В общем, лучше купить винт на гектар поменьше, но докупить чемодан и салазки. Маленький вентилятор не очень помогает в охлаждении, но я все же советую брать модель с маленьким кулером. Ишо я обещал тебе рассказать про охладительную штукенцию для особо "страстных" блинов. Иногда греются винты, которые по нашим тестам оказались не очень горячими. И все из-за того, что производители кузовов не продумали качественную систему охлаждения, а те, что продумали, просят слишком много за свое детище. А мы пойдем другим путем и выберем специальный охладительный девайс. Так вот, есть такая штука, как MAP-DRC, эта аббревиатура не есть какой-нть RFTM, а просто название охладительного устройства. Устанавливается в свободный слот 5,25, на его передней панели расположен вентилятор 4Х4 см и индикатор, который сигнализирует о нормальной работе. Все это дело подключается к стандартному разъему питания. А если у тебя случай тяжелее, и винт очень серьезно греется, и ты опасаешься того, что он сгорит, то не обойтись без девайса MS-10, к M$ он отношения не имеет и поэтому хорошо работает. Он устанавливается также в пятидюймовый слот. Состоит из алюминиевой крышки-радиатора и двух вентиляторов, расположенных на передней панели. Работает очень неплохо и, по тестам, позволяет снизить температуру греющегося винта на 35-40 процентов. А это достаточно много, учитывая то, что разработана эта модель в основном для семи и десятитысячников.

Упс!

Ну, вот оно так вот все и оно, и вот. Напоследок – скажу: покупка винта – дело архисерьезное, и если ты не авантюрист, то покупаешь себе винт надолго, года на два – на три. Поэтому не торопись, взвесь все и купи себе такую игрушку, чтоб радоваться ее тихому урчанию (или ее абсолютному безмолвию – как повезет) все это время. Удачной покупки, и постарайся оставить корок сопеек на пиво, а то без него скучно.

Учим DELPHI

Дмитрий Курзенков
(kurt@xaker.ru)



Ты хоть раз задумывался над тем, как работают программы? Не в том смысле, как они функционируют внешне, а в том, как они работают на уровне программного кода? Надеюсь, что задумывался! Так как не знать этого – просто позор!!! Если ты не считаешь себя моральным отстоем, то мои уроки программирования как раз для тебя! Как ты знаешь (я надеюсь), существует достаточно большое количество языков программирования. Все они предназначены для своих целей. Конечно, на любом языке можно написать практически все что угодно, просто каждый язык будет подходить для своих конкретных целей гораздо лучше чем все остальные. На чем мы будем программировать? Я вижу 3 достаточно перспективных языка: C++, Perl, Delphi (Borland Pascal 8). Тебе, конечно внушили, что C++ это Руолеззз Форева и все такое... Я, может, с этим и согласен, но C++ – это достаточно сложный язык с большими возможностями, который изучить не так-то и просто. Мой выбор пал на Delphi, и вот почему:

Первое: Это то, что я его достаточно хорошо знаю :-).

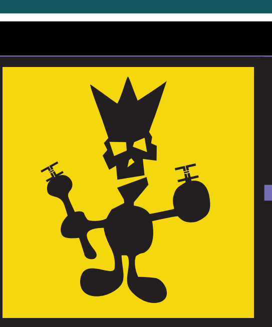
Второе: Относительная простота написания программ и большие возможности, ни в чем не уступающие C++.

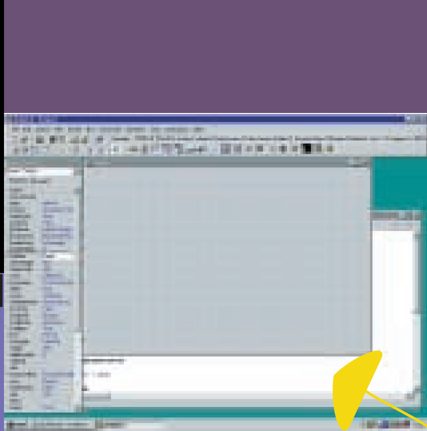
Delphi это визуальная среда разработки программ для Windows. В ней есть все этапы создания приложений Windows. Можно сказать, что Delphi – это продолжение Borland Object Pascal 7. Delphi обладает достаточно большими возможностями, начиная от проектировщика форм и кончая поддержкой всех форматов популярных баз данных.

Нам потребуется установленная Delphi желательно 4-й версии. В какой операционке лучше работать? Я бы тебе посоветовал сносить на хрен Windows 95,98.2000 и ставить Windows NT 4 english + Service Pack 4, но следует учесть, что NT – это достаточно емкая по ресурсам ОС. Если у тебя 486 с 16 метрами ОЗУ, то для тебя в самый раз Windows 95 и головная боль по поводу апедейта.

Минимальная конфигурация, при которой имеет смысл переползать на NT, это P200/64 метра мозгов и выше. Лично у меня PII 350 со 128 метрами.

Ну вот... я думаю, ты уже успел поставить себе Delphi и теперь думаешь, что же это за хреновину тебе запихнули на винт. Только не надо пугаться того, что ты увидишь на экране после запуска. Это всего лишь Визуальная Среда Разработки программ!





Screen1

Я не думаю, что тебе придется объяснять, что такое пункт меню File > Open. Хотя...

Кину лишь пару слов об основных командах в Delphi. File > Open Project – Загрузить проект. Проектом в Delphi называется группа взаимно связанных файлов, что, собственно, и есть исходники твоей программы. Из чего будут состоять твои творения? Рассказываю.

.pas – это Юниты. Модули программы. Их может быть достаточно большое число. Это, собственно, и есть основной код программы.

.dfm – Form Files. Формой в Delphi обзывают “поверхность программ”, проще – то, на чем крепятся элементы программы, Кнопочки, Картинки и т.д. .dfm файлы несут в себе информацию о свойствах и положении элементов твоей программы на форме, ну и, конечно, свойства формы.

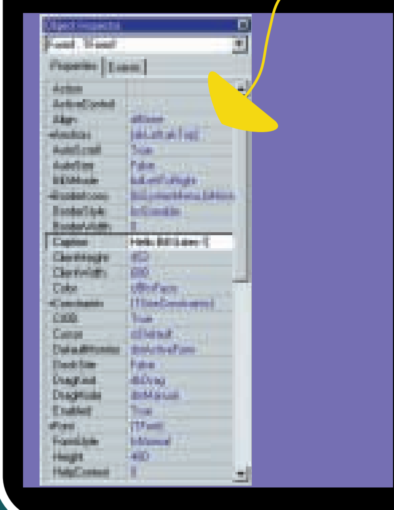
.res – Файлы ресурсов. Некие оверлеи. То есть динамически подгружаемые ресурсы. Ресурсы могут содержать любую информацию, Звуки (wav, midi) , Видео (avi), Иконки (ico), и все это может храниться в одном res файле.

.dcu – Бинарный (двоичный) скомпилированный файл конкретного модуля. При конечной компиляции все эти файлы склеиваются в один (линкуются).

.bpl – см. выше только для dll (dynamic-link library) файлов.

Это основные файлы, которые будут генериться оболочкой во время написания нами программ.

Конечно, на любом языке можно написать практически все что угодно



3, 2, 1...
ключ на старт...

Не будем тянуть Билла Гейтся за хвост и напишем нашу первую программу!
По традиции она будет называться Hello Bill Gates ;-). Все, что она будет делать, это показывать форму с заголовком Hello Bill Gates и иметь в форме кнопку "Закрыть". При нажатии на которую программа будет закрываться. Ты скажешь, что за фигня?! Нет, не фигня, ведь наша задача заключается в том, чтобы ты с самого начала врубился во все тонкости программирования на Delphi, а не просто модифицировал чужой код.
Ну, ближе к телу:
Первое, что тебе необходимо сделать – это изменить свойство объекта Form1. По умолчанию твоя форма будет называться Form1. В дальнейшем ты сам сможешь поменять ее название.
Для изменения свойств объектов в Delphi используется специальная панель "Object Inspector". Вообще-то она постоянно присутствует на экране, но если вдруг ты ее прихлопнул, то ее всегда можно вызвать нажатием клавиши F11.

Screen2

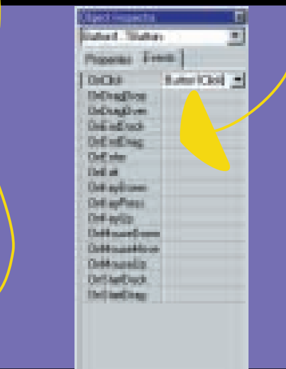
Итак... мы имеем форму Form1. Как ты видишь, Form1 имеет достаточно большой список изменяемых Параметров. Но о них потом. Нам всего лишь необходимо изменить заголовок Формы. Идем в Object Inspector и там отыскиваем раздел "Caption", меняем его значение на нужное нам "hello Bill Gates!"... Готово! Теперь у нас Форма с нужным нам заголовком.
Второе, что нам нужно сделать, это поставить кнопку Close, которая будет закрывать нашу Кулл прогу!
Кнопка – это Компонент Button из Палитры Компонентов. A Palette Components (палитра компонентов) это панель с закладками, которая находится в верхней части Delphi.

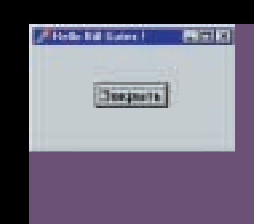
Screen3

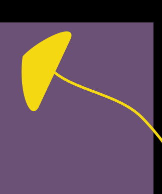
Там ты увидишь большое количество закладок Standart, Addational, Win32 и т.д. Необходимая нам кнопка находится в Закладке Standart. Ну что, видишь пиктограмму к нарисованной кнопкой [OK]?
Если не слепой, то видишь! Если не видишь, то включи монитор в розетку – увидишь :-). Жмем на эту пиктограмму и потом сразу жмем на нашу форму. Понял, что произошло? Вот так твоя кнопка добавилась на форму!

Screen4

Теперь ты имеешь в своем проекте два элемента. Это Form1, Button1.
А тебе не кажется, что ты кое-что забыл сделать?! Конечно же, ты забыл сохраниться! Первое правило программиста – Сохраняться почаще! Сохраняться и еще раз сохраняться!!! :) (Нда... это правило и к редакторам можно отнести, когда Ворды падают :) – прим. ред.) Ну и, конечно, не забывай делать БэкАпы. В Delphi это делается просто: File > Save Project As.. Запиши свою программу в надежное место.







после компиляции ты получишь EXE файл

Итак, вернемся к кнопке Button1 (Батон1). Кликни по ней два раза. Не пугайся... только что ты создал Events (Событие) для своей кнопки.
Небольшое отступление... Я расскажу тебе, что такое событие. Каждый элемент в Windows имеет свой набор событий. Проще говоря – это некий набор условий, по которым должно произойти некое действие.
Увидеть все доступные События Элемента можно из уже знакомого нам Object Inspector'а (F11). Одним нажатием на нужный нам объект в форме производим выделение, потом идем в окошко Инспектора Объектов, в закладку Events (события) и видим список всех доступных событий объекта. В нашем случае все эти события для кнопки Buttton1.

Screen5

Одно событие мы уже создали, это OnClick. Это простое событие, оно происходит когда мы просто нажимаем на кнопку Button1. Опять вернемся к нашей кнопке Button1. Ты уже кликнул 2 раза на иконку? Если нет, то кликай... и слушай меня.
Далее ты увидишь такой код:

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);     //
Процедура OnClick
begin      // Начало кода для события

end;      // Конец кода

end.
```

Для того чтобы закрыть нашу программу, необходимо использовать вызов Halt;
Это надо прописать между begin и end;

```
Begin
Halt;      // Закрыть программу
End;
```

Все!!! Ты написал свою первую программу для Windows!
Еще раз сохранись и откомпилируй. Делается это командой Project > Build Project.
Если ты не нигде не допустил ошибок, то после компиляции ты получишь EXE файл.
Можешь его запустить и ты увидишь на экране полноценное Windows-приложение!

Screen6

Чтобы твои труды не пропали зря, сохрани свой project командой меню: File > Save all.
Первая программа написана. Теперь ты можешь сам поэкспериментировать с разными кнопками и событиями. До следующего номера!







Цена халявы, или тоже

SideX (sidex@xakep.ru) ICQ #332026
Relanium (rel@xakep.ru)

Помнится, было время лет эдак десять-двадцать назад. И работали почти все одинаково, и получали заработную плату за всю работу ПОЧТИ одинаковую. И любили на кухне, под пиво и задушевные разговоры, рассуждать: у кого 120 рэ, а у кого и все 150, да еще и пенсию дают. Но прошло то время (слава Богу!), и сейчас свою "получку" люди забирают в аккуратненьких конвертиках, и никто кроме них не знает о степени их наполненности. А разговоры об уровне достатка ныне причислены к некорректным (гы-гы). Правда, замечена одна тенденция, что попухлее конвертики у тех, кто работает по полной программе, а не ногу во рту сосет. Но все же остались люди, которые имеют реальную халяву и полноценно существуют за ее счет. Мы тебя не призываем ждать прекрасного принца (тьфу, принцессу. Хотя, может, для кого-то принцы актуальней :)) и ничего не делать. Наоборот! Мы подскажем тебе, как разбавить серость будней мягким вливанием средств из ниоткуда, т.е. совершенно халявно (хе-хе... А по пивку :)?). Мы уже много писали про кардеров и иных махинаторов виртуальной наличности, потому давай обратим внимание на занятия не столь криминальные и небезопасные, сулящие в то же время неплохой доход. Речь про всяческие викторины, лотерейки и прочие пирамидки. Ты, конечно, можешь пойти к трем вокзалам и у бабки, попахивающей мочевыми выделениями, приобрести какую-нибудь шнягу, типа "Супер-пупер-лотерея-гарантированная-гонорея", или у наперсточников "кручу- верчу – много выиграть хочу" оставить последние деньги, участвуя в глупейших игрищах. Но ведь ты шаришь, что это все отстой, и тебе этой дрянью заниматься не стоит, поэтому специально для тебя мы подготовили обзор свежих виртуальных лотереек, поучаствовав в которых, ты поднимешь уровень своего бюджета, да и вообще неплохо отдохнешь.

Для пользы тела и грязного дела



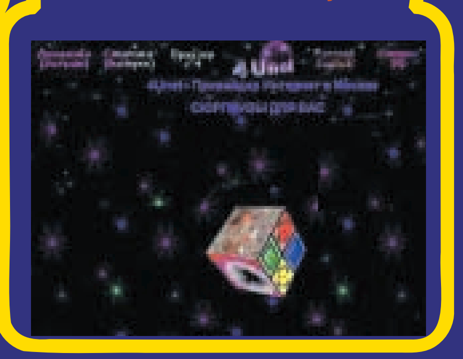
А тебе хотелось бы стать качком, так чтобы реальным? Чтобы девчонки клеились сами (да! И так бывает!), да и если что, чтоб можно было дать в хрюк наглому кренделю? Можно, конечно, потеть на ломаных тренажерах сельского спортзала или обширяться стероидами и потерять всякий тонус к жизни. Get it away, т.е. забей на это, пусть так упражняется быдло, которое по подъездам шныряет. Эксклюзивно для тебя компания под названием WC (World Class) дает халяву. На фига халява? Так WC – очень крутой фитнесс клуб, в котором ты можешь и мышцу подкачать, и бассейне понырять, и с девчонками в джакузях отдохнуть. Только сейчас хочет эта шарага за свой сервис – 3000$ в год. Но! Но. Но для кулХацкера они могут сделать одолжение и дадут членскую карту на год БЕСПЛАТНО. Для этого быстро беги на http://www.wclass.ru/lottery и сыграй в дебильную игрушку, выиграв которую, получишь членскую карту или кучу других рулезных призов. Например, если ты слажаешь и не выиграешь годовое членство, то получишь несколько разовых посещений на двоих. То есть быстро выигрывай, хватай девочку и иди оздоровляться. Поплаваешь в бассейне, в солярий сходишь, с тренером в качалке позанимаешься. А в джакузях и сауне с девочкой отдохнете, что... что, на самом-то деле, здорово.

Сфотографируй девочек



Ну что, отдохнул? А как же мужское самолюбие? Отматросил и бросил? Это дело твое, но лучше оставить что-нибудь на память о приятном отдыхе. Нет, стой! Отрывать цепочку с туалетного бачка не надо, отматывать шмотки туалетной бумаги и сливать мыло в пакетики также не стоит. Лучше давай сделаем классные фотки и покажем их корефанам, чтобы те от зависти свернули ласты. Бросай все и бегом на www.sony.ru – там наши монгольские друзья разыгрывают очень дорогой цифровой фотоаппарат. И всего-то надо – на глупые вопросы анкеты ответить. И все. Кто тебе мешает несколько раз ответить на вопросы анкеты? Учитывая то, что этот сайт плохо раскручен, и ты зарегистрируешься несколько раз, твои шансы очень велики. Так что регистрируйся и готовь чистые дискеты, чтобы на них заливать картинки из твоего нового цифрового фотоаппарата.

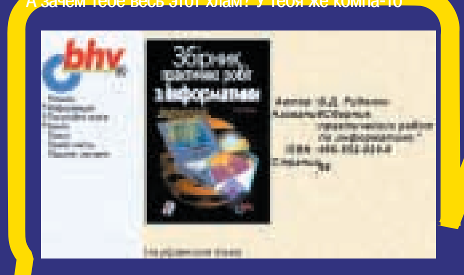
Уделай провайдера — поимей халяву!



Показав фотки своим корефанам, ты, очевидно, захочешь донести их всему миру через любимый нами Инет. Корефаны загнулись, а зарабатывать деньги на могильном бизнесе в лом? А кто будет за Инет платить? И тут мы о тебе позаботились (гаддемнмазафака, какие мы добрые!). Провайдеры, в основной массе своей, людишки жадные и какую-нибудь халявку редко скинут. Но есть один такой с кривым именем 4unet. Прогуляйся на www.4unet.ru – там есть конкурсы со всякими несложными вопросами. Например: найди сайт СБС-Агро (www.sbs-agro.com), найди грамматические ошибки на индексовой странице, ну и прочая фигня. И самое главное – дают реальный бесплатный Инет. Дней на 5-7 мы у них как-то получили халявный доступ. Об этом они сильно пожалели – мы прогнали такой трафик, что просто жуть. Только поторопись, а то не один ты такой умный, и куча народа через эту дыру работает. И хозяюшки либо вопросы поумнее сделают, либо выдавать логины на меньшее время будут или, не дай Бог, вообще закончат свое миссионерство.

Цэ нэ сало, цэ читалко

А зачем тебе весь этот хлам? У тебя же компа-то

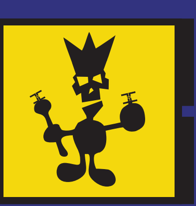


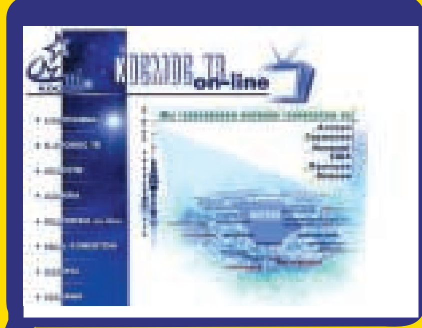
инет! Срочно иди на www.bhv.kiev.ua, это хохлятское издательство раздает всем компьютеры, саундбластеры и свои книжки – бесплатно. Мы вот только с почты вернулись – книжку по Униху получили, в переплете солидном, с диском, полиграфия добротная. Как? Да нет, ну понятно, что так просто никому ее не отдадут, а тем более комп или девайс. Так что заполни анкету несколько раз, если сервак бузить будет, то иди через прокси. И считай, что получил книжки, кстати, выбрать сможешь любую. Тебе, наверно, будет особо актуальна "Маньяки и психи в Интернете или расстройства психики на почве компьютеров". За месяц проходит человек 100-150, так что если прогуляться пару часов по сайту – по заполнению анкет – то ты, скорее всего, получишь книжку. А так – скоро у них будут реальный комп разыгрывать (хохлы, они такие, и могут дать Спектрум, но мы специально спрашивали, – будет не ниже Целерона). А совсем скоро будут SB Live от Creative раздавать. Поэтому добавляй в букмарк этот линк и проверяй почаще, а то хохлы какую-нибудь новую глупость придумают.

Все в космос!

Мы с тобой уже изучали космос прогой от Seti@Home, а теперь компания "Космос ТВ" предлагает отгадать легенький кроссворд на их сайте www.kosmostv.ru/crosword/cros.htm. Отгадываешь и получаешь ценные призы от "Космос ТВ". Прикинь,

лые будни кликера





как круто поиметь халявно крутую тарелку и смотреть все каналы мира (там порнуху крутят тоже :)). А если ты с головой не очень дружишь, и отгадывать кроссворды в лом, тогда залей пару прог, которые за тебя разгадают кроссворд любой сложности. Первая – http://www.chat.ru/~crword99/crword99.zip с кривым названием, которое прочитать не смог. Вторая – http://www.chat.ru/~crossgen/prog/crossgen.exe – генератор слов для кроссворда, кстати, содержится неплохой словарик частых слов, которые можно использовать при взломе паролей. Чтобы обломать конкурентов, можешь ответы на кроссворд слать в ktv@glasnet.ru, так быстрее твои ответы дойдут устроителям конкурса. И ты получишь чего-нибудь ценное и от этой конторы.

Грузите бабки – НАЛОМ!

А вот сюда сходи обязательно – здесь дают реальные деньги. Это самая обычная лотерея, очень похожая на "Спорт-Лото". Также надо отгадать 6 из 49 или 5 из 36 чисел. Если отгадываешь, то срубаешь

Ваш лотерейный билет

01	02	03	04	05	06
07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Ваш E-mail: [illegible]@xakep.ru

1000$ налом (!!!). Ну, а если ты не очень везуч, то можешь отгадать 2-3 числа и поиметь немножко меньше денежек. В общем, все это добро находится на www.lottery.spb.ru. Там указываешь свой мыл, заполняешь матрицу числами, и все. А кто мешает заполнить табличку раз 10? Да никто. Заполняя, можешь вставлять одно и то же мыло. Из достоверных источников стало известно, что при подведении итогов высвечиваются не все мыльники, а лишь победителей лотереи. Так что за часик легенькой работы можно поиметь вполне реальное бабло! Вот только для начала зарегистрируй халявное мыло на маил.ру или чате.ру, а то что-то мы заметили некоторое прибавление спама в своих мылбоксах после участия в этой лотерейке. Кстати, лотерея набирает обороты, и обещают прибавление деньжат, которые ты можешь в любой момент выиграть, но вместе с этим прибавляется количество участников, так что скорее опережай конкурентов и богатей.

Семеро одного найдут

Мы как-то привыкли пользоваться Рэмблером (www.rambler.ru) или Альтавистой (www.altavista.com), но вот есть еще такой поисковик, как Апорт (www.aport.ru). База послабее, чем у Рэмблера, но в связи с этим и "мертвых" ссылок поменьше будет. Но к чему это мы? Да на фиг надо



воспевать этот поисковик, баннеры которого всем замозолили глаза, если бы ни кульная лотерея, устраиваемая его хозяевами. Принцип очень прост: ты заходишь на www.aport.ru, и если тебе повезет, то откроется специальный фрейм с поздравлениями, и ты получаешь настоящий "Пентиум-3". Обидно только то, что поисковик этот отличается высоким количеством посетителей, и твои шансы, увы, не столь велики. Но мы откроем тебе секрет: с 3 до 6 утра на поисковики (да и на другие сайты) никто особо не ходит. Вообще-то, это не секрет, но нам такое положение вещей лишь на руку! Итак, ночью почаще открывай окно броузера на сайте Апорта, лучше даже сделать его домашней страницей. В IE от M$ есть такая фишка, как автоматическое заполнение таблиц. Короче, заставляем Ехплорера открывать адрес Апорта постоянно (читай про такую фишку в 4-ом Х). И как только появится фрейм с просьбой вписать твое Имя с Фамилией + мыло, как Ехплорер впишет всю эту инфу. С использованием такого метода твои шансы сильно повышаются! А пока запускай любимую прогу и беги за новой мамкой под новенький камешек или готовь поздравления другим хацкерам, а то не один ты такой хитроплечий.

Лотто-миллион по нырянию в бетон

Мы никогда особо не верили в лотереи – тому виной печальный опыт. Было лет 8, отдыхали у бабки на даче. И как-то завалили в сельпо (магазин в колхозе, где хавчик и прочие радости продают), сдавать стеклотару. И выяснилось, что начальница сельпо решила просвещать колхозников и дать им возможность выиграть каждому по книжке. Надо было процитировать кого-то из великих, ну мы и скинули что-то типа "бить или не бить". И выиграли книгу "Овцеводство и разведение рогатого скота в сельском хозяйстве". Вот такая справедливость – "Justice for all". Короче, хорош об этих лотерейках – их можно всю жизнь заполнять, теперь поговорим о реальных деньгах. Мы уверены – тебя обламывает даже шевелить пальцами по клавиатуре (это нормально), а о том, чтобы еще что-то делать, даже разговора не может быть, так что предлагаем тебе самые легкие варианты заработка.

Смотрим рекламу – добываем лавэ!

Есть такие компании, которые после твоей долгожданной регистрации на их сервере высылают тебе небольшую прогу, коя во время твоего серфинга в сети постоянно подкачивает в рекламное окошко баннеры спонсоров. При этом за каждый час нахождения в Сети ты получаешь деньги! И, что еще важнее, получаешь дополнительные бабуленции за каждого привлеченного лоха в качестве участника этой программы. Сразу же после регистрации начинай свою собственную маленькую рекламную компанию среди знакомых, на WWW-конференциях и т.д. Ясный перец – не забудь про спам!

AuctionUnique (http://g1n.com)

Вот это круто!!! У нас на компах постоянно запущено кошмарное количество различных программулин просмотра рекламы, но тут как-то расковыряли мы совсем безбашенных буржуев. Зацени: платят 60 центов (0.6 бакса) в час, потом 5 центов с каждого следующего халявника, привлеченного тобой. Чем дальше уровень привлеченных – тем больше ты поимеешь. Если у тебя на каждом из пяти уровней только по 1 человеку, то получается реально сни-



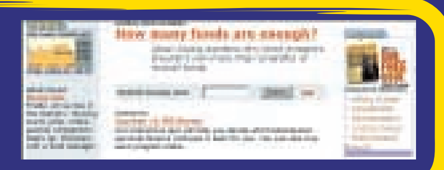
мать по $1 за час! Кроме того, в отличие от других пирамид, тебе оплачивают ВСЕ время работы твоих друзей. Также порадовал размер рекламного баннера: чисто по-братски сделан, не как у некоторых – не пол-экрана, а совсем крохотный. Но после атаки русских кликеров на эту рекламную систему поставили лимит в размере – 40 часов в месяц. Хотя, если поставить такую рекламу на несколько компов, то даже с этим ограничением можно очень хорошо раздобреть.

Чеки от $25, то бишь достаточно месяц поглядеть на рекламку, и вышлют тебе, но предупреждают, что удержат $0.33 за пересылку (напугали... Сбербанк без извинений удерживает 4% и не менее $5 за обналичку). Оплата очень удобная, и нам понравилась: они могут переводить баксы на твой счет у любого спонсора, участвующего в программе. Так что бабки они больше от тебя не зажмут. Если перевести бабки к ребятам вроде "Safe-Audit" (www.safe-audit.com), то можешь не

сомневаться за сохранность твоих деньжат. Если вдруг тебя захотят продинамить, то “Safe-audit” быстро всем по башке настучит, и ты точно получишь наличные.

SurfMiles (http://www.surfmiles.net)

Тоже не слабо!!! Привет от Шерлока Холмса и его дубалобового друга – Доктора Ватсона. Да это мы футим – просто спонсор английский. Никаких ограничений для России он не имеет, что сильно радует, а то в последнее время нас буржуи не очень любят. Оплата за час работы с их CashBox (КэшБакс :)) около полубакса и по 7 центов за каждый уровень привлеченных халявщиков. Если ты заимел на каждом из пяти уровней только по 1 человеку, то за час работы (блин, ну у Рела и работа :) – прим. ред.) получает-



ся около $1. Как и в других лохотронах, оплачивают время работы твоих подопечных, не превышающее твои часы работы. Зато лимит – 60 часов в месяц, и ты можешь работать на нескольких компьютерах (слабо ушастому впарить эту программку?). Кроме того, при регистрации тебе сразу дадут... да не по... а полбакса и за каждого привлеченного около 40 центов! Говорят, чеки от 25 Бакинских высылают ежемесячно (правда, еще ни разу не пришли).

Spedia Net (http://www.spedia.net)

После регистрации получаешь свое персональное окошко (но квартиру не дают :)) с их баннером и какую-то кривую ссылку на разную гадость в Инете. Особая ценность в этом спонсоре – выдача баннера, который появляется при открытии твоей страницы в Инете. И прикинь: за его просмотр тебе платят деньги, как и за то, что его ты смотрел (сами-то поняли, что сказали :)? – прим. ред.). Но страничку иметь не обязательно. Несчастные пользователи IE могут скачать SpediaBar – примочку к броузеру. Для

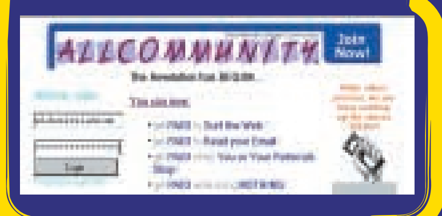


ее включения надо зайти в менюшку, в раздел Spedia. После этого у IE внизу появляется окошко с рекламой, и ты будешь получать по 20$ за 1000 реклам. Чтобы они чаще меняли ее, покликай на эту гнусность и почаще меняй свое расположение в Инете, т.е. гуляй с сайта на сайт. Чек будет высылаться раз в месяц при наборе 30$.

AllPaidFor (http://www.allpaidfor.com)



Почти полный аналог “Русских Гвоздей”, совсем свежая фирма. Твоя наисложнейшая задача – один раз в день зайти на их сайт и кликнуть по баннерам (сейчас их 9, но будет больше). Больше ничего делать не надо! На это уходит две минуты. Свою статистику можешь посмотреть сразу же! Кроме того, тебе БЕСПЛАТНО ДАЮТ КРЕДИТНУЮ КАРТУ!!! И с такой крутостью тебя все девочки полюбят, и больше не придется генерить номера для сайтов с телками. Оплата: за каждый клик – 1 цент. Мало? Но зато



имеется мощная программа по привлечению друзей: 10 процентов от первого другана и дальше по пять процентов со всех остальных. Очень прогрессивная пирамида, и ты можешь создать свою кликательную империю! Круто звучит? Серьезно, это не так сложно. С хорошей пирамиды получаются очень неплохие барыши. А прикинь: мы тут сканили, нашли пару лохов, у которых Нетбасы стоят, и их теперь заставляем кликать на эти баннеры, тем самым набивая баксами свой бюджет у этого спонсора!

AllCommunity (http://allcommunity.com)

Эта компания также предлагает размещение на твоем экране рекламного щита. Более того, время от времени она будет присылать рекламные письма, за прочтение которых ты также получишь деньги. За час работы в сети обещают платить 0.5$, за прочтение письма – 0.03$. С привлечением соратников – получается до 70 центов в час!

ValuePay (http://www.valuepay.com)

Новый спонсор, платящий за серфинг по сети (и не только), 5-уровневая пирамида (10% от заработка твоих лохов). Будут платить 1$ за час + 10 центов за прямых привлеченных + пирамидальные 5 центов! Баннер поменьше, чем у многих других. Деньги будут слать чеками по почте. Максимум пока у них 50$ (за 50 часов), за подопечных получаешь лавэ без ограничения.

Desktop Horizon (http://www.desktophorizon.com)

Будут платить за просмотр рекламы через их программу. Обещают платить всем странам (даже Аргентине с Ямайкой :)). Оплата 0.6$ в час на твой счет, и по 0.10$ в час подписавшимся от тебя. Всего 5 уровней подписки. Дату запуска проекта сообщат на твое мыло. Перерыл все свое мыло – не нашел от них весточки. Но ты-то фартовый индивидуум, и тебе эти барыги замылят. Не забудь выбить бабки из этого спонсора по максимуму, чтобы закрылся по быстрому, в отместку за кинутых корефанов.

EPIPO (http://www.epipo.com)

Через 6 недель после регистрации (быстро!) присылают Java-приложение для виндов. Ты его запус-



каешь, и пока оно будет показывать рекламу, ты будешь снимать по $0,60 в час. Лимит – 50 часов в месяц. Можно приглашать друзей (имеется 5 подуровней подписки). Чеки будут высылать раз в месяц при наборе более $20. Во время регистрации выбери себе ID сам (а на фига?). Но лучше не понтоваться и выбрать попроще, а то еще начнется погоня за твоим номером, потому как этот спонсор очень прогрессивный и подает большие надежды. Обещает всевозможные материальные блага, вплоть до имени в зоне (в зону не хочу :)) *.Com, высококлассного хостинга, помощи вэб дизайнеров и прочих радостей.



SharkHunt (http://www.sharkhunt.com)

Через несколько недель после регистрации тебе скинут письмо с уведомлением о том, что программа для просмотра рекламы готова. И ты можешь скачать ее. Платят в фунтах, 25 пенсов за час работы (~0,40 бакса). Ограничений по проведенному в Сети времени НЕТ. Имеется маза по привлечению

лохов: за человека с первого уровня – 10 пенсов, со второго – 5 пенсов, с третьего – опять 5 пенсов и с четвертого – столько же.

Получаем больше спама — получаем больше бабок!

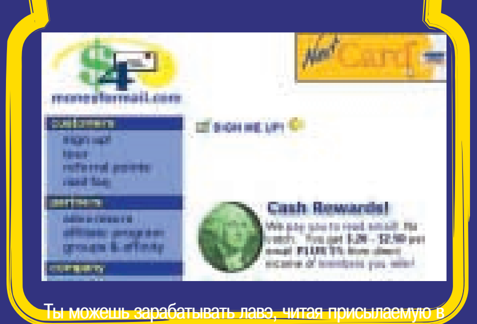
Эти компании несколько раз в неделю будут присылать рекламу по мылу. За прочтение тобой (а

также теми, кто, в отличие от тебя, умеет читать) этих писем ты будешь получать деньги. Также можно снять денег за посещение сайтов других барыг. Совет: для того чтобы получать больше писем, при регистрации в этих компаниях указывай как можно больше своих интересов. Ни в коем случае не пиши, что у тебя доход меньше 20000$, т.к. вряд ли в этом случае заинтересуешь какого-нибудь рекламодателя. В списках своих хобби указывай как можно больше пунктов. Поскольку рекламодателей Россия мало интересует, то письма шлют крайне редко, поэтому укажи при регистрации адрес в какой-нибудь развитой европейской стране (слабо открыть в Америке твой родной город – Новобобруйск? :)), а перед снятием денег со счета – исправь его на реальный. Тупые янки стабильно поведутся, а мы с тобой получаем бабок немеряно.

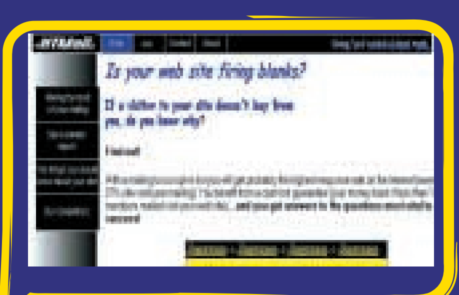
MoneyForMail.com (http://www.moneyformail.com)

За прочтение рекламного письма платят от 0.2 до 2.5$. И еще 5% от дохода твоей кликерской банды. Наиболее активно работающая программа. При регистрации требуют USA Social Security #. Пока можно написать любой 9-значный от балды. Если же ты боишься, что за эту динаму тебя выгонит рекламодатель, то можешь сгонять в посольство Америкосов в Москве. И там тебе все что надо организуют, объяснят и покажут наглядно. Впоследствии эта рекламная шарага обещает сделать специальную программу для нормальных ребят, а не буржуинов.

HTMail Com (http://www.htmail.com)



Ты можешь зарабатывать лавэ, читая присылаемую в почтовый ящик рекламу. В конце письма есть ссылка на страничку, на ней ищешь код. Можно его зарегистрировать тут же. Платят $0,08 за письмо и плюс $0,16 за посещение страниц по ссылке в письме. Состояние твоего аккаунта будет в каждом письме. Платят раз в три месяца, обычно чеком от $10. Для регистрации ищешь кнопку Join в самом верху экрана. Это самая сложная процедура при работе с этим инвестором :). После прочтения всего изложенного ты уже должен шарить, что можно, на самом деле, круто заработать – правда, деньги будут долго накапливаться на счету, зато какой результат! Но если ты хочешь сразу получить много денежек, которых тебе хватит на время работы в остальных спонсорских программах, читай дальше.



Заполняем протокол и... получаем бабки!

Совет: для того чтобы получать больше анкет, при регистрации в этих компаниях укажи как можно больше своих интересов. Указывай годовой доход не менее 20000$ (ну, ты и делец :)). Также важно не лениться и давать положительные комментарии в соответствующих строчках. Ты уже понял, что писать любимые Fuck U! или\и Fuck0ff – не стоит, а пиши лучше что-нибудь вроде “Yes, i am. Its real cool. I want buy this and this!”. Сам понимаешь, что раз уж уродился в этой Стране, то надо мозгами шевелить, так как Россию они не рассматривают как полноценного потенциального покупателя (во козлы!).

IGain (http://www.igain.com)

Фирма работает в тандеме с различными компаниями, предлагающими тебе оплату за участие в различных опросах, анкетах, соревнованиях и т.д. Деньги, полученные от этих компаний, хранятся на счету в iGain, с которого ты можешь их обналичить в любой момент. iGain помогает оперативно получать сведения о появлении новых платных анкет, опросов и т.д. Это очень удобно. Рекомендую!

StockGeneration (http://stockgeneration.com)

Выплатят 15$ за ответы на вопросы о сайте (Как тебе понравился сайт, етс. Ничего сложного.). Правильный ответ на последний вопрос уже стоит при заполнении анкеты. Очень интересный спонсор.



Можно регистрироваться двоим с одного айпишника, но мыло должно быть у каждого свое. Заполнили мы тут весь этот отстой, а потом там же у спонсора вложили полученные бабки в какие-то акции. Вместо 15 баков получили 17! А прикинь, какой облом: эти акции сейчас сильно подлетели, и если бы мы не продали свои, то сейчас бы не эту доку набивали, а Билла Гейтса за пивом посылали. За месяц можно получить доход 50%. Периодически они отключают возможность получения халявных бабок. Заходи к ним почаще и не снимай деньги со счета – лучше вложи в акции. (С октября они снова работают. Ус-



ловия немного изменились: деньги надо держать в акциях две недели, потом можно снимать.).

Techknowpanel (http://www.techknowpanel.com)

Тут, как обычно, придется врать. Ты должен их убедить, что ты супер-пупер профессионал в компьютерной индустрии. Зато если получится, ты будешь получать ДО 50 БАКСОВ ЗА АНКЕТУ, посвященную новым разработкам!

З.Ы.
Вот неполный список различных спонсоров, позволяющих неплохо подрубить бабла. Но будь осторожен: сейчас спонсорством не занимается только ленивый, и очень часто спонсоры динамят несчастных юзеров. Особенно это характерно для отечественных пирамидостроителей. Подходи к делу серьезно. Чтобы снять побольше денег со спонсора, иногда приходится напрягаться. Но ты же не мальчик из “Ласкового мая” и вполне осилишь победу в непростом бою



с зажравшимися буржуинами. Но на всякие прогоны, типа “кликни на все баннеры и сможешь выиграть много-много баксов”, не поддавайся. Это обман. Причем сволочной. В русском Инете уже развернулись такие динамисты. Будь начеку и ты всегда сможешь иметь стабильный ежемесячный доход. Согласен, что зарабатывать деньги таким образом – авантюра. Но авантюра красивая и, главное, не криминальная. Лучше поучаствовать во всяких пирамидах и получить реальные деньги, чем необоснованно рисковать. И уж точно лучше деньги получать с Сети, а не собирать бутылки из под “Балтики” у метро :). Так? Ну так! Хватай модем – и вперед, через Сеть к золотым горам!



А ваш PC червивый!

ADIDAS (ADIDAS@RU.RU).



А задавался ли ты вопросом: что на самом деле такое вирусы, и откуда они ваще вылазют? Название (вирус... ВИРУС! Слово-то какое страшное.) говорит само за себя. Вирус – это программа-паразит. Обычно вирус сидит в каком-нибудь файле (в смысле, тело вируса располагается внутри какого-нибудь файла), который можно запустить. И вирус просто ждет, когда этот файл будет запущен, чтобы во время загрузки этого самого файла (и, следовательно, загрузки тела вируса) скопировать себя в память компа и оттуда копировать себя во все последующие запускаемые файлы (конечно, не все вирусы ИМЕННО так работают, но общий принцип таков).

Но среди всех вирусов выделилось одно весьма симпатичное направление – это ЧЕРВИ (я имею в виду – сетевые черви). Сетевые черви полностью оправдывают свое название. Они действуют схоже с вирусами, создавая копии, но почти всегда имеется головной червь, управляющий своими отпрысками. И червю не обязательно наличие каких-нибудь файлов для инфицирования, ему главное, чтобы была "почва, где поползать" – МЕСТО (free space)! Выпущенный на волю червь будет постоянно грызть машины и рожать себе подобных для такой же цели. Единственный, пожалуй, недостаток червя – его большой размер как программы и еще небольшая логика в прогрызании систем, так как червь обычно нападает на системы с идентичной друг другу внутренней архитектурой (e.g. Windows95 – Windows 98 – Windows 2000). Ну, небольшое представление про червей получил? НЕТ? Тогда – Энциклопедия "Мир Животных", раздел – черви!:). А теперь – то, о чем все-таки эта статья!

<body>

Ноябрь 88-го года... Все рады жизни, любуются своей Ос (Unix и его потомками – Sun, BSD). И, вроде бы, все спокойно... НО тут как начнется! В общем, жил-был себе админ одного из Университетов в Нью-Йорке. Сидел, сидел на работе... и досиделся. В его машину пролез какой-то вирус, ну, он сразу, конечно, ничего не догнал и пытался как-то противостоять ему пассивными методами (...прочь отсюда, маленькое мохнатое существо!). Ну и как бы не особо админ тогда напугался – сразу всем о появлении вируса орать он не стал, а даже, я бы сказал, промолчал. Но потоооом – потом посыпались новости, что вирус (пока неизвестный) уже посетил большую кучу университетов, разных компаний, фирм и т.д. в разных городах Америки. Тогда у компутерно-образованной части американского населения поднялась температура, так как информация на тех университетских компах была ну довольно важная для отдельных лиц, и терять ее совсем было не в кайф. Но, при всем при этом, многие машины, которые посетил вирус, уже были повешены (заблокированы вирусом, как думалось изначально – специально). В общем, чума распространялась с немереной скоростью. Уже было ясно, что это один и тот же вирус, но ОТКУДА? КТО? КАК? И ЧТО ОН ВСЕ-ТАКИ СОБОЙ ПРЕДСТАВЛЯЕТ? – никто еще не знал!

В течение 36 часов вирус поразил ОГРОМНОЕ количество систем (давно где-то читал, что он даже чуть ни залез в центр управления космическим кораблем типа Shuttle – вот бы весело было-то! Сидишь – а в огороде Шаттл упал! :)). Почти для всех админов Америки это был удар армейским сапогом ниже пояса! В общей сложности вирус загубил/поразил (где-то) 5000 компов(!), плюс ко всему из-за размножения вируса, т.е. путешествия его отпрысков с одной системы на другую, был сильно перегружен трафик, и даже многие не пораженные системы не могли спокойно выходить в I-net и заниматься своим делом.

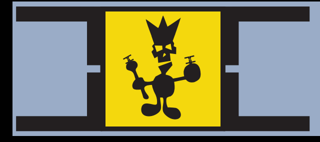
Шо это было? Ну вы, блин, даете!

Конечно, после первого шока (когда у админов поднялась температура, и они все подсели на диарею...) все собрались и начали решительно бороться с "чумой". К тому моменту уже было четко ясно, что шалит не какой-то простой вирус, а сетевой червь. Но никто не знал, что он будет делать дальше, какие у него "планы на вечер". Потом прошла маза, что удалось выловить тело одного червячка из этого немереного семейства (червь ведь размножается), и начато дизассемблирование. После дизассемблирования было отмечено, что червь написан очень качественно и довольно продвинутым программистом. Но Кем? Никто еще не знал. Дальше все пошло на спад, все были заняты спасением зараженных систем. А само распространение было уже приостановлено путем отключения многих систем от сети!

Подробнее о том, что же представлял собой червь.

Не вникая в глубокие подробности, можно описать действия этого "опарыша" так: в Unix'овской проге Sendmail был баг, заключался он в том, что в письме можно было указать вместо адреса получателя любые команды, которые потом выполнялись системой. Червь посылал письмо из 99 символов с нужным набором команд в адресе, после чего, принимая это письмо, система компилировала его (99 символов), и получался модуль, работающий уже отдельно и самостоятельно. Затем этот новый модуль связывался с системой, откуда он пришел, и скачивал оттуда 3 файла, один из которых содержал те заветные 99 символов (для дальнейшего распространения). Конечно, в черве еще существовала куча всяких способов и причин, по которым он мог самоуничтожиться на той или иной системе (плохой коннект, невозможность скачать три файла etc.). Обосновавшись в системе, червь читал системные файлы hosts.equiv и .rhosts, чтобы оттуда выловить новые и новые адреса систем для попытки поразить их! И поражал. Таким образом он путешествовал.

А как же главный Компутерный Хулиган?



Конечно, после всего этого всякие ФБР и прочие люди в черном схватились за свои пистолеты и побежали рыскать по улицам в поисках кого-то, кто похож на распространителя червей. И он был найден. В Корнеллском университете на "счету" одного пользователя были обнаружены файлы, имевшие отношение к червю. Но самого пользователя сразу не нашли. А был им Роберт Таппан Моррис, студент последнего курса Корнеллского университета. Ему было 23 года, а он уже много натворил! Но поиски окончились совсем скоро, Роберт сдался сам и пришел с повинной. У всех резко отлегло и повысилось настроение, так как был найден создатель, и он мог теперь рассказать все про червя и как с ним бороться.

Дальше следовали судебные разбирательства – но из-за несовершенства законов того времени по отношению к компутерам суд, после долгих разбирательств и довольно профессиональной работы со стороны защиты, был вынужден приписать Роберту всего лишь штраф в 1000$, в то время как реальный ущерб достиг 200000$ минимум (...только не надо думать, что всем так повезет, как повезло Морису.)!!!

Что было с Морисом после суда, куда он пошел и чем занимался впредь – узнать не удалось. Известно лишь, что его пригребли к восстановительным работам над убитыми системами как главного спасателя!

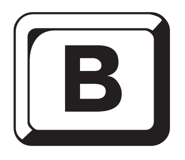
Эпилог

На мой взгляд, многие админы того времени должны быть благодарны Морису за то, что он указал всем на, можно сказать, "ПЕЩЕРУ" в системе Unix, пусть даже и путем ее подвисания и вырубания самих компов. Ведь если бы ее использовал, допустим, не добрый студент Морис, а какой-нить полоумный маньяко-программист, он бы точно засунул все космические Шаттлы в... седалище!!! Или придумал бы что-нибудь еще.

P.S. Ах у тебя есть вопросы? О,кей! Мыль – отвечу.

ИНТЕРНЕТ НА СЛУЖБЕ НАУКИ

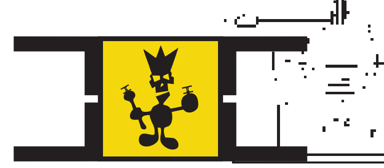
Юра Левин (jvl969@yahoo.com)



В глухие времена DOS'a, Norton'a и Lexicon'a сидели доблестные бывшие советские ученые в разных НИИ за терминалами компов своих локалок, грызли гранит науки и слыхом не слыхивали, что есть на свете такое чудо – Internet. А спустя несколько лет чудо это стало не только реальностью, но, объединив приятное с полезным, дало в руки советской науке огромные возможности для ее развития. Но беда в том, что многие, вернее, даже большинство из этих ученых, об этом не догадываются. Как говорится, идеи в воздухе летают, к ним только руку протяни! Итак, все по порядку. Одна моя добрая знакомая, по профессии биохимик, как-то мне пожаловалась: "Мне для диссера позарез надо одну статью накопать, а она только в двух местах есть – в... (далее следовало название некоего научного журнала по биохимии) и в Медлайне! Подписка на журнал 600$ стоит, а в Медлайне – только абстракт...". Абстракт – это резюме статьи, обычно – 5-7 строк, не более. Как мне ее было не понять! Идеи у нас были общие, так как я тоже искал одну статью, и все это подвигло меня на поиски. Итак, ринулся в гущу событий...

Операция Ы и другие приключения хакера

Ты знаешь, приятель, что такое Медлайн? Нет? Тогда я тебя посвящу в секреты этого буржуйского детища. Все, кто когда-нибудь занимался наукой, особенно в области life sciences, хоть раз в жизни да и сталкивались с этой системой. На самом деле, предшественником его для советских ученых были такие места, как **ГПНТБ*** и **ВИНИТИ АН СССР****, но беда их в том, что в электронном виде в этих местах взять ничего нельзя, потому что все, что там имеется – это просто база данных имеющейся литературы, в основном – простые списки журналов. Твой покорный слуга, как бывший сотрудник ВИНИТИ АН СССР, потерпев крах в стремлениях найти там необходимые материалы, так как все самое нужное уже много лет как было исключено из их каталогов, решил пойти другим путем. Оказывается, что все настолько просто, что даже не надо было выходить из дома! **Итак, Медлайн**. Официально – это **Американская Национальная Библиотека Медицинской Литературы**. По сути – огромная база данных литературы по всем отраслям медицины и естественных наук. Она ограничена функциями поиска и просмотра имеющихся резюме на имеющуюся литературу. Главные достоинства – объем и расширенные возможности поиска. Главный недостаток: отсутствие онлайнового доступа к полнотекстовым материалам даже для зарегистрированных юзеров (в отличие от других научных электронных изданий, дающих такой доступ; ниже я приведу небольшой обзор этих журналов).



Для получения библиотечных услуг Медлайна: первое, что надо сделать – это зарегистрироваться. Это может сделать каждый, прям в онлайне. Далее наступает самый сложный этап. Дело в том, что услуги Медлайна через Интернет – это только частный случай всего их пакета, так как литературу можно заказывать и по почте, факсу, телефону етс., но это, как говорится, не для нас – белых людей. Основной этап на пути получения услуг Медлайна – это приезд к ним в офис, подписание контракта, его оплата и получение библиотечного номера. Библиотечный номер – это обычно 5-разрядная цифра с дополнительной категорией в конце в виде буквы, например: **20375A** или **19087E**. Итак, первая зацепка, на которую мне удалось выйти, это то, что при регистрации каждый юзер сам выбирает себе логин и пароль, а это уже полдела! В отличие от тех случаев, когда при регистрации сервер автоматически генерирует пароль, здесь все оказалось проще. Кроме того, американские граждане, тем более женщины, при своем экстравертивном образе жизни не будут запоминать пароли в виде **MxPja7?#U$aYz@Wh7319**, а напишут что-нибудь попроще. Как выяснилось, они народ незатейливый и сложностей не любят, а может у них просто фантазии не хватает. Короче: на их поверку оказалось, что чертова туча заджойнив-

Медлайн
http://www.ncbi.nlm.nih.gov/PubMed/

Проверка заказов и апдейт аккаунта в Медлайне
http://tendon.nlm.nih.gov/ld/loansome.html

База MD Consult
http://home.mdconsult.com

BBA (Здесь можно на халяву получить кое-какие статейки по биохимии, как – я рассказал выше)
http://www.elsevier.nl/inca/publications/store/5/0/6/0/6/2/

POL (Physicians On Line)
www.pol.net

шихся там юзеров имеет логин и пароль – одно и то же слово, причем это обычно либо имя их собственное, либо близких, либо подруги... Ну надо ж так, а? Дальше уже совсем просто: сначала в базе находишь необходимый материал. Далее нужно зайти под паролем этого юзера и заапдейтить аккаунт. Желательно предварительно открыть какой-нибудь левый почтовый ящик на имя типа **johnson** где-нибудь на **Yahoo** или **Hotmail**, хотя я лично рекомендую **USA.Net**, так как у них 5 мегов квоты на пространство, а документы из Медлайна меньше двух-трех мегов бывают редко. Далее – как заапдейтить аккаунт: сначала списываешь на бумажку все, что там было раньше, чтобы потом все вернуть на место, потом стираешь его е-мейл, ставишь свой свежеоткрытый ящик. Далее ставишь значок туда, где ответ на вопрос о виде пересылки документов звучит как "**Internet address**", это чтобы все заказы шли к тебе на мыло, а не по факсу или по обычной почте, и наконец, самое главное – ставишь свой пассворд (думаю, ты – не американская женщина, и собственное имя в эту могучую графу не впишешь). Иначе этот юзверь, залезши к себе на сайт и заподозрив неладное, отменит заказ (хотя заказ он и так может отменить, но для этого ему надо сперва знать о существовании этого заказа. Не будет же он звонить в библиотеку и спрашивать, не делали ли на его аккаунт заказов граждане такие-то...), а так он просто сочтет это за временный сбой в системе, ничего не подозревая. Теперь можно преспокойно делать заказ и засесть в засаду. Подождать придется несколько дней, по-разному – от трех до недели, периодически проверяя "**Status of orders**". И как только в нем появится "**Order filled**", сразу лезь за почтой. Открываешь заветный ящик и смотришь: что это за сообщение нам пришло такое: **2994 КБ** в формате **PDF**? Оно самое! Бегом за пивом и быстрее звони любимой девушке о своей победе над американским империализмом. Главное, помнить следующее: далеко не всегда этим удастся попользоваться дважды – все тайное становится явным, и они могут просто перестать что-либо присылать.

По ходу пьесы

В процессе апдейта аккаунта можно наткнуться на много интересных деталей. Например, я обнаружил у одной бабенки е-мейл-адрес, домен которого выглядел как **POL**. Нет, это вовсе не наш Плаг Коммуникейшн, а их-ний **POL.net**. **POL** – это защищенный сайт американских врачей, по-английски – **Physicians On Line**. Вход на сайт строго по паролю, который предоставляется после регистрации в POL твоего диплома врача и подписания контракта участия там. Я логично предположил, что если эта умная американка держит в Медлайне один логин и пассворд, возможно, тот же пассворд у нее в других местах. Открыв сайт POL, я обнаружил, что логин у нее был такой же, как и учетная запись почты, а пассворд старый. Зайдя туда и увидев "**Edit personal account info**" – "**Update credit card**" – у меня аж дух перехватило. Кроме того, там можно просмотреть всех находящихся в данный момент в Сети членов POL, соответственно, с их координатами (у большинства учетная запись почты является логином для входа на этот сайт). Так что, господа, не только медикам полезен Медлайн, а еще очень и очень многим!

Кстати, небольшое лирическое отступление по поводу почты. Некоторые наши сисады тоже не хватают звезд с неба, как это видно из системы администрирования сервера **mail.ru**. Почему мое отступление лирическое – ты поймешь прямо сейчас (на самом деле, я просто в душе лирик :)). Заходишь на любой сервак знакомств, например, "**Фортуна**" или "**Missing Heart**". Кстати, оба эти сервера при регистрации официально рекомендуют держать почтовый ящик на **mail.ru** (!). Открываешь любую попавшуюся картинку со смазливой рожицей. Читаем что-нибудь типа "Здравствуй, мой единственный... Меня зовут Леночка. Я живу в... Родилась... в... Люблю... Собаку мою зовут... Размер тапочек... етс". Почтовый адрес типа: **lenochka@mail.ru**. Разве нам что-нибудь еще нужно? Идем на mail.ru, кликаем где "Забыли пароль?" и идем дальше. Вводим логин. Высвечивается секретный вопрос, на который нам надо ответить. У наших юзеров с фантазией тоже не лады, потому как дальше вопроса "Где я родилась?" или "Как меня зовут?" дело не идет. Поэтому ты уже все знаешь. Ответив правильно на вопрос, можно установить новый пароль (старый при этом теряется), а также можно получить новый чужой почтовый ящик с полным POP3-доступом. Кстати, однажды, забредши на сайт знакомств сексуальных меньшинств и увидав объявление от некоей девицы о желании попробовать себя на новом поприще рабыни, я решил... Нэт, дарагой, нэ думай плохо аба мнэ! На самом деле, я просто решил почитать ее почту... Эх! Знаешь – в сети говорят: не верь даже родимой маме! В ее ящике лежало 97 писем от разных идиотов с конкретными предложениями и фотографиями, но самое прикольное, что через несколько дней туда начала приходить подписка на все самые известные гей-сайты... Вот так.

Но вернемся к моей... э... работе с пользователями Медлайна. По ходу дела мною было открыто много полезных вещей: например, мало кто знает о существовании базы данных медицинской литературы **MD Consult**, которая, как ни странно, дает полнотекстовый онлайновый доступ почти ко всем ресурсам. Все, что необходимо сделать – просто заджойниться и получить **полный доступ на 14 дней**, а потом можно переджойниться, уже под другим именем. Многие научные журналы дают возможность электронной подписки и тоже дают полнотекстовый доступ по паролю, но у них пароли – не то что в Медлайне, там их генерирует сервер. Однако мною была обнаружена небольшая дырочка в издании **BBA** (**Biochimica et Biophysica Acta**), где для получения полной статьи требуется ввести регистрационные данные, однако после появления окошка с приглашением ввести пароль и логин и нажатия кнопки "**Отмена**" далее сайт прелагал набить регистрационные данные для проверки (естественно, ты знаешь, что там надо написать!), а после набивания данных он выдавал статьи в полном объеме в формате **PDF** (гы-гы-гы). Жить, короче, хорошо, а хорошо жить вообще ништяк. На то он и Интернет, чтобы нам с тобой жизнь облегчить, ведь не мы для Интернета, а Интернет – для нас.

Вывод

Большинство запароленных систем хакается элементарно не из-за того, что там защита плохая, а из-за самих юзеров, которые создают себе простейшие логины и пароли. А большинство буржуйских серверов делает все, чтобы упростить жизнь клиентам, и поэтому не генерят трудно запоминаемые пароли, а предлагают юзеру ввести свой. Вот это-то и есть самая большая дыра в безопасности. И ты будешь смеяться, но большинство взломом происходит именно через нее, а не через всякие там скрипты, крутые проги и т.д.

**ГПНТБ – Государственная Публичная Научно-техническая Библиотека*

***ВИНИТИ АН СССР – Всероссийский Институт Научной и Технической Информации Академии Наук*

P.S. Дорогой друг, да? Если у тебя есть какие-то вопросы или нужен совет, или захочешь просто что-то сказать или чем-то поделиться, милости прошу ко мне на **jvl969@yahoo.com**. Кроме того, могу дать всем, кто нуждается, необходимые ссылки на медицинские журналы и сайты и вообще буду рад помочь по возможности. Отвечу всем, кроме зануд с вопросами типа "*А как взломать пароль?*" или "*Почему мне статью до сих пор не прислали?*". И вообще, я делаю все – только в губы не целую. Пиши, короче.

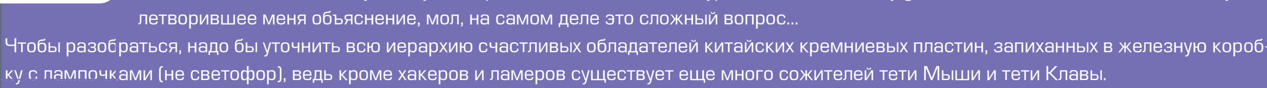
Хакеры и Ламеры. Кто is who?

Александр Соловьев (a-soloviev@mail.ru)

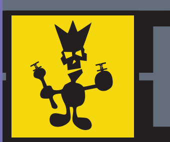
Все нижеизложенное является личной точкой зрения автора. В некоторых вещах редакция с ним согласна, в некоторых – нет. Но каждый имеет право на свое мнение, и ты, между прочим, тоже.



Hда... Долгое время я терпел это невежество со стороны... э–э... ну, в общем, со всех сторон. Давай же теперь разберемся в классификации населения по "компьютерной образованности". В 6–ом номере Х в рубрике FAQ–XAK я видел ответ на вопрос: "Кто такие ламеры?". Ответ подействовал на меня почти как нажатие Ctrl+Alt+Reset во время форматирования. "...Те, кто считают себя Хакерами, но таковыми не являются. Зато много кричат, распускают кулаки (слюни, розовые сопли), да и вообще ведут себя, как в яслях...". Я было уж подумал о редакции (кстати, о цензуре), скажем, not very good, но далее там же было весьма удовлетворившее меня объяснение, мол, на самом деле это сложный вопрос...



Чтобы разобраться, надо бы уточнить всю иерархию счастливых обладателей китайских кремниевых пластин, запиханных в железную коробку с лампочками (не светофор), ведь кроме хакеров и ламеров существует еще много сожителей тети Мыши и тети Клавы.



Юзеры

Всем ясно, что это простые смертные пользователи ПК. Юзеры юзают проги и не лезут дальше стандартных настроек, а если что-нибудь полетит, то первое действие – огородить стол красно-белой лентой и бежать к телефону звонить службе технической поддержки к дяде Билли в контору. Юзеры выступают в роли лохов, которых все (производители софта и железа, продавцы и находчивые знакомые advanced users) кидают. Для хакеров же богатый юзер – главная кормушка. Лучший друг Юзера – Advanced User.



Advanced User

Как мне понравилось это название! Сам бы я до него в жизни не додумался! Итак, AU – те же юзеры, но только они развили в себе главное чувство – любопытство. Они пытаются извратнуться над всеми прогами. Делают они это, в большинстве случаев, по рассказам, советам, инструкциям других AU или более старших по званию. Иногда у вдохновленного чужими извращениями AU просыпается характер самотыка, и он лезет во все, что читабельно и похоже на файлы настроек. Правда, у юзеров есть другой вариант UPGRADE'а – программист.

Програмист

Долго я думал, кого поставить выше – AU или программистов, и остановился на своем выборе потому, что программисты творят, а AU юзают и уродуют их творения. Я, естественно, говорю о прикладном программировании, т.е. о создании готового софта с использованием стандартных библиотек и разработок системных программистов.

Системный Программист

Системные программисты создают ядра для движков игр, для OS, для систем сетевой безопасности и т.д. Не надо путать системных программистов с сисадминами. Последним хватает знаний и навыков AU, т.к. они следят, в основном, за работоспособностью сети. Благодаря дыркам в вышеупомянутой OS, а также самому дырявому протоколу TCP/IP сисадмин автоматически превращается в системного программиста, который закрывает дырки не изнутри, как он привык, а снаружи. В общем-то, в процессе работы системного программиста ему приходится 90% времени терять на отладку, т.к. сама отладка представляет собой рефлекторную алогичную последовательность действий, выработанную годами и представляющую собой замену "+" на "-". Логика появляется только после того, как программа заработает, и последующий день программист, изучая код, понимает, почему и как у него это получилось. Потому системного программиста невозможно заставить переделывать что-либо. Его можно только немного направлять способом передозировки пива или отключения источника бесперебойного питания, в народе именуемого холодильником. Системные программисты, которые не поддаются направлению, зовутся гордым именем: "Крякеры".

Крякеры

Или крэкеры (от слова crack), в общем, взломщики. Это вбольшинстве своем безбашенные бывшие системные программисты, которые уже познали тонкости программирования и занимаются в основном процессом дизассемблирования. Это есть ни что иное, как перевод exe-шника или com-ишника в ассемблер-код.

Хакеры

Кто такие хакеры, я думаю, все уже поняли, особенно если отсеять по моей классификации всех вышеупомянутых.

Ламеры

Ну вот. Подошли к самой сути. Кто ж такие эти несчастные ламахи? Ламер – это всего лишь новобранец или просто человек, недавно появившийся на сцене компьютерной индустрии. Как бы этот чувак ни был крут, он здесь никто. С ним не считаются. Он делает только черновую работу... Но как-то раз он сделал что-то, выдвинувшее эту организацию вперед – подальше от конкурентов (например, взломал microsoft.com и скачал оттуда Windows 2000 с исходниками). Тут он и перестал быть ламером. Вот и все!



Взлом Хотмыла

Автор:SideX (sidex@xakep.ru) icq:#332026

Ты, наверное, читал в новостях прошлого номера, что Хотмыло ломанули. Мы обещали тебе статью об этом взломе, так вот это она и есть.

То, что Хотмейл постоянно пытаются взломать, – это, я думаю, ни для кого не секрет. А почему? Потому что он просто просится на взлом. Но почему? Да потому что существует толпа народу, которая живет по стандарчае, если у пользователя был разрешен элемент Джавы в настройках броузера. Слушай, а тебе нужна почта ja_tupaja_zhertva_djadi_billa@hotmail.com? Думаю, что нет. А вот, к несчастью, именно такую почту можно было свободно достать, т.к. хозяева всяких крутостей, типа hacker@hotmail.com или sex@hotmail.com, просекли фишку и либо отключали джаву в броузере, либо читали почту через почтового клиента, тем самым лишая нас радости обладания крутым ся 30 августа, аккурат к твоему любимому дню знаний, те. к 1 сентября. Но только подарок принесли в красочной подарочной упаковке, заботливо созданной СМИ, как злобные технари из сервиса Хотмэйл лишили нас удовольствия. Они заткнули дыру, но все же было время, когда все ящики были свободно доступны! Сам понимаешь, что пропустить такое событие было сложно, ведь по последним подсчетам у Хотмэйла на данный момент



там. У тя где мыльник? Там -то и там – то. Это, ваще, отстой, а вот мой Хотмайл – рулеззз... И вот уже все бегут на www.hotmail.com забивать себе лаконичный адресок. Ну, прибежали и ладно. Развернитесь и уйдите. Нет. Зовут с собой новых и новых, поднимая популярность этого почтового сервака. И как будто никто не слышал про те самые "кишечные заболевания", о которых наш журнал писал еще в своем далеком 1-ом номере.

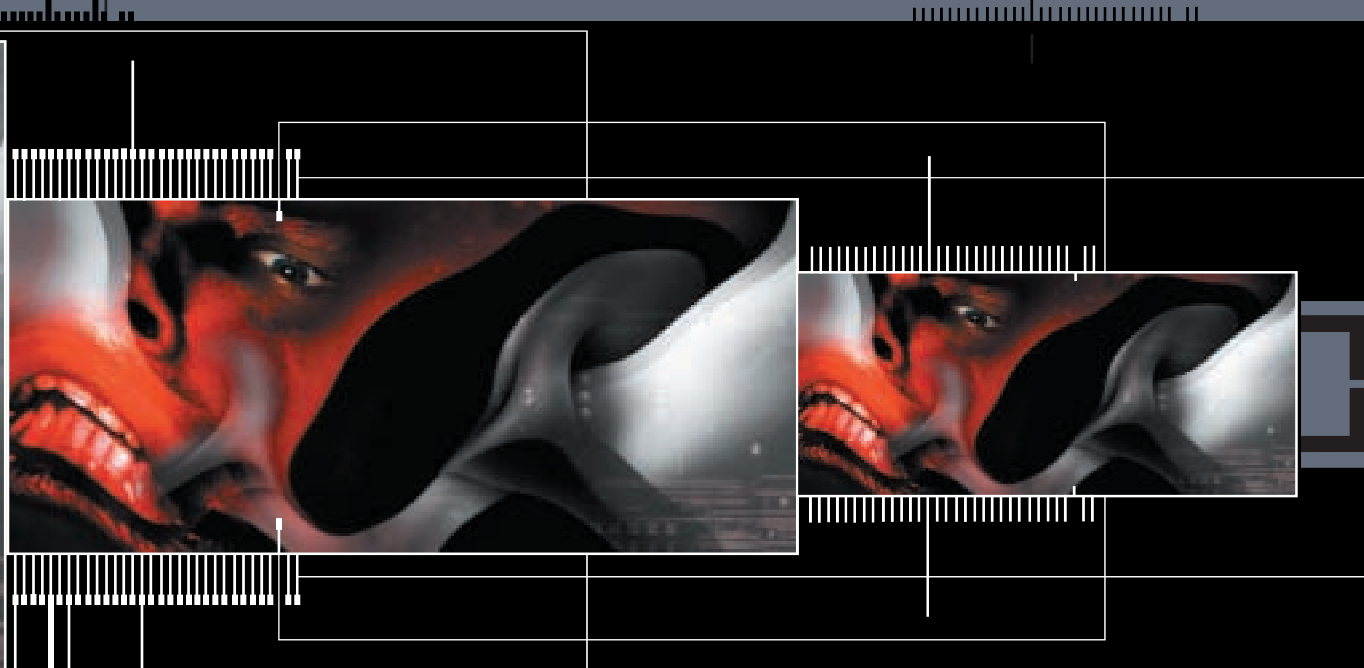
Помимо того, что мы описывали, была еще масса других хаков. Наше с тобой внимание привлек январский взлом, когда по почте пользователю с @hotmail.com посылался скрипт, активизируемый при открытии письма, в случае если жертва читала почту через веб – интерфейс (впрочем так поступает большинство жертв). Также скрипт активизировался только в том слуемелем. Но даже несмотря на это Х о тебе позаботился, и ты мог видеть полноценный, подробный листинг скрипта январского взлома в первом номере.

Подарок к первому сентября

И в то же время этот метод вполне подходил для перехвата простенького ящика у простенького человечка. Но Микромягкие к себе на работу не только лохов набирают, и те самые "не лохи" быстро заткнули эту дырку, лишив захвата чужого мыла. Но нелюбовь к софтверному гиганту неистребима, и летом текущего года продолжилась вереница атак на Хотмэйл. Тут принцип был схож с январским, но все-таки был оригинальнее, и вообще не требовалось посылать письмо жертве, за тебя все делали несколько нажатий клавиш на тете Клаве. Последний взлом случилболее 50 миллионов (!) клиентов, да и тебе, я думаю, небезынтересен столь чудный инцидент. Из официальных источников стало известно, что доступ был открыт с 24-00 30 августа по 12-00 того же дня. Но едва ли тянет на официальную версию, т.к. эта информация предоставлена супортом Хотмэйла. Т.ч. реальное время доступа, возможно, было значительно больше. Из эксклюзивного интервью с лидером группы хакеров стало известно, что дыра была практически с середины августа, но ее техническую основу нашли лишь 28 августа, а 30-го стало всеобще известно об этом взломе. А ты знал об этом? Эх, опять проспал тусовку. Признаюсь честно: я похож на тебя и сам также не успел к раздаче слонов в виде аккаунтов Хотмэйла, но я постарался восстановить все подробности этого гипер хака.

Вскрытие показало

Дырка на данный момент закрыта, но сам метод взлома остается, интересен, ведь не только Хотмэйл отличается низкой безопасностью, другие почтовые сервисы также небезопасны.
Фактически основной фишкой этой дыры был обход авторизации. Те. когда на индексовой странице тебя просят ввести Login: и Password:. Ты вводишь свои superxakep – antilamer и пароль qwerty ;-). А ты не задумывался, что необязательно набирать твой сверхсложный пароль? Фактически, набрав логин + пароль и нажав Ok или Submit, ты таким образом активизируешь скрипт.
Но не просто скрипт, от балды, а который отправляет тебя на определенный URL. А что по этому адресу? Твои любимые голые женщины? Нет. Там адрес твоей паки Inbox. А попав в нее, ты уже выбираешь Compose или Address Book. Но обычно этот самый УРЛ бывает очень длинный и нудный, т.ч. его сгенерить под себя самостоятельно достаточно сложно. Но можно. За тебя постарались ребята из Hackers Unite и сбацали скрипт, при загрузке которого ты мог попасть в любой ящик. Мы с тобой не патологоанатомы и ковыряться с циферками, буковками, заковырочками и прочим отстоем – не будем. Давай, чтоб было легко. С той самой легкостью ты попадал в чужой ящик (свой если паролик забыл), набив в адресной строке URL, вида:
http://wya-pop.hotmail.com/cgi-bin/start?curmbox=ACTIVE&js=no&login=user&passwd=eh
Вот тут мы с тобой полазаем! Итак, http://wya-pop.hotmail.com – адресок сервера, для проверки своей почты, тут, я думаю, дополнительные объяснения излишни. Далее cgi-bin, о, да это родной cgi, используемый при авторизации на большинстве почтовых серваков, да и в других местах, даже незапароленных, сплошь и рядом.
Start – вот название того самого скандального скрипта, тут начинается сама фишка. Куда далее прикажете, сударь? Далее мы направляемся в зону личных почтовых ящиков, т.е. curmbox. Далее ACTIVE, как ты понял, активируем всю эту бодягу js = no& login, далее вешаем лапшу на уши глупому серваку. “Милейший, давай-ка отрубим авторизацию, да будет равноправие”. Он уже согласился и логинит тебя в раздел сервера, где находятся чужие ящики.
User. Юзер – ну это, типа, имя ящика, который тебе надо захватить.
Если адрес lameruga@hotmail.com , то юзер – “lameruga”. Но что же мы видим далее??? О, нет! Тот самый пароль, ненавистный ака passwd. Пароль ты не знаешь, да и зачем он нужен кулхацкеру? Мы же уже сказали, что No&login, мол, типа, вопросы в другом месте задавать, а пока давай залогинь меня, т.е. login. Сервер, испугавшись “других” мест, сам подставляет пароль вместо passwd. Но пароля мы, увы, не видим. Хотя и это нам на руку: мы и так ребята занятые, и всякой фигней забивать бошку не будем! Но самое главное: сервер согласился пустить нас в свое ненасытное чрево, без надоедливого пароля. Попали мы в его кишки, но ничего не происходит... Осторожно, а то он даст тебе все пароли сайта www.microsoft.com или www.visa.com , и ты от счастья шибанешься, и тебя в клинику имени Склифосовского

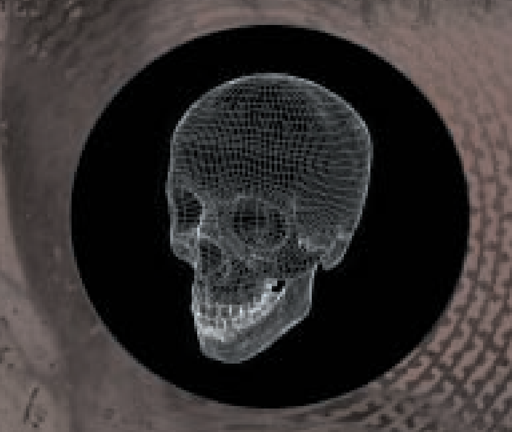


Если серьезно...

Если серьезно, то не вс е так просто, как кажется. Некоторые считают, что это, возможно, было вообще специально оставленным черным ходом для контроля почты клиентов третьими лицами. Т.е. не реальным хозяином ящика и даже не администрацией сервиса, активно сотрудничающей с федералами. Если к силовикам и их носам, сующимся “куда НЕ надо”, мы уже привыкли, то “черный ход”, возможно оставленный разработчиками, был светлым путем в чужую информацию для многих других. Для кого? А насчет ценности информации ты ничего не слышал? Я понимаю, что твоя переписка с очередной “сиськаноской” интересует разве что лиц сильно больных. Но есть действительно ценная, а порой и секретная информация, которую переправляют, используя электронную почту. Да, многие используют PGP, а еще более разумные избегают такой подставы, как Хотмэйл. Да, так. Но я очень сильно сомневаюсь, что все пятьдесят миллионов клиентов были столь разумны. Я открыто спросил главного хакера, ответственного за взлом (Лесси Люнг), об интересе третьих лиц во взломе. Но он меня убедил в том, что он и его команда не сотрудничали с сильно заинтересованными. Я ему верю. Но он хакер, а не шпион, с него спрос меньший. Т.ч. с бэкдором вопрос остается открытым, и если хакеры кричат хором о радикальности нового метода, то спецы по защите информации предлагают разумные доводы о присутствии обычного заднего хода, оставленного при разработке. Возможно, ход был значительно глубже и защищеннее, но на поверхности оказалась его “шапка”, которую сорвали ребята из Hackers Unite, навесив хорошую “полбу” всему супорту.

Иванопуло и группа DAMN

Торик (torick@xaker.ru), Shadow of Darkness (shoda@mail.ru) и SINtez (pokrovsky@xaker.ru)





: Иван, как ты докатился до такой жизни? Какая шаловливая звезда судьбы привела тебя к такому положению дел – в районе 10 тысяч уникальных посещений твоей страницы с кряками в день?

И: А вот катился, катился и докатился :). Знакомство с компьютерами начиналось у меня с Ямахи. Году так примерно... ну неважно в каком. Потом, как водится, были ХТ-шки, ну а потом я, как, наверное, и все, кто это помнит, не мог нарадоваться на 286 процессор. Так что вроде ничего особенного в плане знакомства с компьютерами у меня не было и к такой жизни не вело. А 10 тысяч посещений в день – это уж я не знаю... Много ссылок, видимо, на меня стоит :).

Х: Ну давай, колись, как все это начиналось.

И: С первым кряком все было довольно примитивно: скачал программу, не нашел к ней кряка нигде, решил попробовать сам. Порылся в Интернете, покачал необходимого софта, сломал (правда, дня четыре над ней бился). А дальше, как говорится, понеслась...

Х: А ради чего ты вдруг вообще решил создавать все эти крэки?

И: Первоначально, как я уже сказал, я ломал исключительно для себя. А когда набралось кряков штук так примерно 5-6... дай, думаю, выложу их в Сеть. Выложил, проиндексировал все это дело в асталависте, а у меня на следующий день около 600 хитов. Вот так-то. Ну вот я и подумал: «дело хорошее, людям нравится, мне тоже». И, кроме того, меня всегда очень раздражали рамки, в которые производители софта загоняют пользователей лицензионными соглашениями. Типа, покупаешь ты машину, а тебе продавец говорит: «Подпишите вот этот документ, в котором говорится, что Вы свою новую машину не имеете права разбирать, сдавать в аренду и просто давать друзьям покататься. Кроме того, продавец не несет ответственности, если по его вине, из-за недоработок, в Вашей машине вдруг взорвется движок, откажут тормоза или что-нибудь в этом роде. А если Вы это соглашение нарушите, мы Вас посадим». Нравится? Мне – нет. Ну и кроме того есть куча народу, у которого просто нет денег. Софт во всех странах стоит одинаково, а зарплаты везде разные. Нехорошо.

Х: А что ты с этого имеешь? Слава, деньги?

И: Всего понемногу.

Х: С какими крякерскими (варезными, хакерскими и т.д.) группами ты (или твоя группа) дружишь?

И: Практически со всеми, кого знаю, отношения хорошие. В Greetings у нас написано (цитирую): “Our greetings fly to all groups and crackers who work hard to keep the Scene alive.” Ну а персонально... список действительно довольно большой. Дело в том, что крэкерских групп гораздо больше, чем многие предполагают :). Из наиболее известных я знаю народ из CORE, TNO, ECLiPSE, DSi, PC...

Х: Что следует сделать в первую очередь, чтобы стать хорошим крякером?

И: Чтобы стать хорошим крякером, нужно ломать программы. Много программ. Так как ог-

ромную роль в этом деле играет опыт.

Х: Двое моих зарубежных приятелей из крякерской среды утверждают, что ты являешься «элитным» хакером – ты предпочитаешь ломать только самое нужное и самое классное из имеющихся шаровар. Ты гурман в этом смысле?

И: Не знаю, можно ли меня назвать гурманом, но если я скачаю программу, и она мне покажется полным дерьмом – я ее сотру и ломать не стану.

Список релизов группы DAMN за сентябрь:

Powergold 98 v2.10a keymaker
EditPlus v1.25 keymaker
Piping Systems Fluid Flow v2.02 patch
Tranz Watermarking System v1.34 patch
NeoPaint v4.0 keymaker
VMware 1.0 build 294 keymaker
Diskeeper 5.0.238t (WinNT Wks/Win9x) patch
ConSeal PC FIREWALL 1.38c for WinNT patch
Forte Agent 1.6 keymaker
Diskeeper 5.0.328t WinNt Server patch
Search and Replace 3.0 patch
iNTERNET Turbo 4.3 keymaker
VERITAS Backup Exec 4.2 patch
Linkman Pro 5.01 patch
Absolute Packager 1.1 patch
FollowMe! 1.0 Keymaker+Patch
Excel Recovery Demo 2.0 30/05/99 Limit fix
AddWeb Pro 3.13 keymaker+patch
Statistics Server 5.0 keymaker
R2v for Windows 9X/NT 4.0.809 Patch
Enterprise Monitor 5.2 keymaker
Security Explorer 3.21 keymaker
RemotelyAnywhere 2.34 keymaker
VoiceNet VRS 8.1.1.586 Patch
Acorn NMR NUTS Pro keymaker
Easy CD-DA Extractor 3.5b keymaker
AddWeb Pro 3.14 keymaker+patch
Macromedia Drumbeat 2000 ASP 3.04.411 patch
System Mechanic 3.0b keymaker
CSE HTML Validator 4.0 keymaker
File Scavenger 1.30 keymaker
Task Timer 5.00a keymaker
JBatch It! 2.0 keymaker
Softree 98 3.041 Patch
PhotoImpact 5.0 patch
Diskeeper 5.0.238t (WinNT Wks/Win9x) patch
ConSeal PC FIREWALL 1.38c for WinNT patch
Nitro 1.3.2.0 patch
UltraEdit-32 6.20b+ keymaker
PhotoFrame 2.0 (International English) keymaker
FastCAD 32 6.033 patch
The Bat! 1.35 patch
ConSeal PC FIREWALL 1.38c for Win9x patch
Eudora Pro Email 4.2 patch
TopStyle 1.01 patch
Canoma 1.0 patch

Х: Расскажи нашим хакероватым читателям, чем ты ломаешь, какими программами ты пользуешься?

И: Я думаю, что те из читателей, которые уже чего-то ломают, достаточно хорошо осведомлены в плане необходимого для этого софта. Ну а остальным я рекомендую посетить http://w3.to/protools. Там этого добра навалом.

Х: Когда у тебя были разборки с Макромедией по поводу легальности кряканья прог, ты указывал на российский закон, говоря, что в России крякать проги – легально. Ты серьезно в это веришь? А как же 273 статья?

И: У нас в стране ни одного суда над крякером не было. Статья 273 была написана с целью борьбы с вирусами, а не кряками.
Вот, например, архиватор любой (ну тот же zip), он что, информацию не модифицирует? Или он это делает не ведая? Или вот Винды упали и файл не сохраненный потерялся. И что, можно в суд подавать на наше представительство Microsoft за написание вредоносных программ? Нет, нельзя. Потому что есть лицензионное соглашение, в котором написано, что если у меня чего-то и упадет, то ответственности за это автор не несет. Аналогии проводите сами. Кроме того. В законе имеется в виду такая модификация (блокирование, копирование) информации, которая наносит ущерб этой самой информации обладателю. Я консультировался по этому поводу с юристами, так что это не только мое личное мнение. Единственная статья, по которой можно теоретически (хотя это и очень спорно) наехать на крякера – это нарушение авторского права (в данном случае, незаконное дизассемблирование). Но, как я уже сказал, незаконность этого процесса вызывает большие сомнения.

Х: К программам прикладываются лицензии, и ведь там написано, что из этих программ даже кусочек кода взять нельзя!

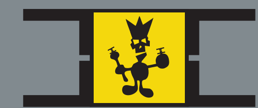
И: Я к своим крякам тоже прикладываю лицензии (на этом месте Shadow of Darkness выронил изо рта сигарету). Человек запускает patch/keymaker и видит лицензионное соглашение (которое, кстати говоря, является законным документом). А там написано, что запускать эту программу он права вообще не имеет, что она написана исключительно «for private educational purposes», ну и так далее в том же духе.

Х: Сколько в среднем времени у тебя уходит на взлом проги?

И: Насчет времени – это вопрос сложный… как говорится, depends… :) В среднем где-то 1 прогрмму в день. Иногда побольше.

Х: И ты этим занимаешься постоянно (каждый день) или так… время от времени?

И: Почти каждый день, если я дома. Это, знаете ли, затягивает. Времени свободного (тьфу-тьфу) хватает. Ко всему прочему мне это занятие просто нравится.



Х: А по профессии ты кто?

И: Программист.

Х: И какие проги ты сам написал?

И: Ничего крупного, исключая то, что было связано с работой, я не писал. Для себя пишу всякую всячину практически постоянно. Утилитки, примочки всякие и т.д.

Х: Многие программисты балуются написанием вирусов, когда нечего делать. Ты как в этом отношении?

И: А зачем? Мне это абсолютно не интересно. Зачем??? По-моему получать удовольствие от того, что их творение не делает ничего полезного, а наоборот портит людям жизнь, могут только люди с не вполне здоровой психикой.

Х: После того как ты начал заниматься кряками, тебе поступали предложения от компаний о работе у них в качестве программиста или чего-нибудь подобного?

И: Угу, поступали. Один раз даже из InstallShield'а пытались со мной связаться. Хех, цена их не устроила.

Х: А о какой сумме шла речь? От каких-нибудь других компаний предложения были? От российских?

И: Я могу только сказать, что сумма больше $500 в месяц их не устраивала. А меня интересовала несколько иная цифра :). А от российских фирм предложений не было. Да и сдается мне, что не шибко богатые они, российские фирмы…

Х: Ты чем-нибудь увлекаешься по жизни? Ну, например, в клубах каждую ночь тусуешься или гербарий собираешь :))?

И: По жизни я увлекаюсь курением, распитием спиртных напитков, прослушиванием хорошей музыки (в основном советский/зарубежный старый rock/rock'n'roll) и чтением хорошей литературы.

Х: Послушай, ты уже целый год один-одинешенек. Это же не нормально! Но говорят, ты свою группу создавать собираешься. Чем заниматься будете?

И: Не собираюсь, группа уже есть :). Чем будем заниматься, догадаться, как мне кажется, нетрудно. Группа называется DAMN (www.damn.to), релизы мы уже делаем. Так что заходите, может чего полезного для себя обнаружите.

Взлом хостинговой компании

Hell Man

Остался один выход – просканить этот сервак на 80 порт, то бишь на дырки в ЦГИ (CGI) скриптах. Ну, здесь меня встретило полное раздолье... и nph-test-cgi, и php, и htmlscript, и многое другое. Вот здесь можно было развлечься...:)



сё началось с нескольких литров выпитого пива на Манежной площади. Часов в 11 вечера я решил двинуть домой. По дороге домой я купил себе еще литр пива, которого я полагал выпить просто болтая в IRC. И вот я приехал домой и сел за комп. С большим трудом я дозвонился в Инет и, запуская X-Windows (это графическая среда в Юниксе), вошел в IRC. Поболтал примерно час, мне надоело... и я решил сделать что-нить плохое :).

Часть I
www.immigrationlink.com

Я, честно говоря, не люблю американцев, так как они все тупые как деревяшки. Поэтому своей целью я назначил сайт www.immigrationlink.com и начал свое "грязное" дело :). Первым делом я набрал команду "whois immigrationlink.com" и, узнав, что этот сайт хостится у компании www.media3.net, я понял, что все будет не так-то просто. Следующим шагом надо было бы узнать операционную систему и открытые порты удаленного сервака. Что я с успехом сделал хорошей программкой nmap (www.insecure.org/nmap), запустив ее со следующими параметрами: "nmap -sS -O -o immigration.log immigrationlink.com". Просмотрев потом лог (log) файл, я увидел такую фишку:

Interesting ports on (206.67.55.59):

Port	State	Protocol	Service
1	open	tcp	tcpmux
7	open	tcp	echo
9	open	tcp	discard
13	open	tcp	daytime
19	open	tcp	chargen
21	open	tcp	ftp
23	open	tcp	telnet
25	open	tcp	smtp
37	open	tcp	time
80	open	tcp	http
110	open	tcp	pop-3
111	open	tcp	sunrpc
119	filtered	tcp	nntp
137	filtered	tcp	netbios-ns
138	filtered	tcp	netbios-dgm
443	open	tcp	https
512	open	tcp	exec
513	open	tcp	login
515	open	tcp	printer
617	open	tcp	unknown
911	open	tcp	unknown

Я начал проверять версии демонов, установленных на 21, 25, 80, 119 и 513 портах. Также я решил посмотреть RPC информацию, так как был открыт 111 порт. Потом меня заинтересовали и 617, и 911 порты...



Мне было интересно, что же там висит :).
Сначала я зателнетился на 25 порт, чтобы посмотреть версию почтового демона. Я понял, что с помощью него на сервак можно совершить только "DoS" атаку, но это мне было неинтересно. Посмотрев версию демона, висящего на 119 порту, я понял, что и здесь

Я в этом убедился, воспользовавшись все тем же htmlscript.cgi. Там была строчка, которая гласила, что всем хостам с доменов .ru соваться к ним нельзя. Но мой аналитический ум подсказал мне, что всю грязную работу нужно делать с американского шелла :)

мне ловить нечего. Через порт принтера (513) сломать тоже не удалось :). Я расстроился и допил первую бутылку пива. При команде "rpcinfo -p immigtarionlink.com" я вообще ничего не увидел... Пропатчено... Осталась ftp версия... "Вдруг хоть она ЛоМаЕтСя!" – подумал я. Посмотрев фтп, я понял, что "труба", так как их ftp тоже не ломалось! У них была "220 206.67.55.59 FTP server (Version wu-2.4(14) Fri May 17 10:38:22 EDT 1996) ready".
Остался один выход – просканить этот сервак на 80 порт, то бишь на дырки в ЦГИ (CGI) скриптах. Ну, здесь меня встретило полное раздолье... и nph-test-cgi, и php, и htmlscript, и многое другое. Вот здесь можно было развлечься... :). Сначала я решил поэкспериментировать с php.cgi скриптом, с помощью которого, я думал, смогу прочитать некоторые файлы, такие как /etc/passwd; /etc/master.passwd; /etc/hosts.allow; /etc/hosts.deny и многие другие, введя в браузер строчку "http://www.immigrationlink.com/cgi-bin/php.cgi?/etc/passwd". И мне повезло! У меня на экране появился файл паролей этого веб хостинга, но вместо паролей там были строчки типа "immigrants:*:37989:1044:immigrationlink.com Domain:/usr/dom/immig:/bin/false". Естественно, я точно не помню структуру сервера, но смысл сохранен, паролей там не было. А где же тогда они? Если их нет в "passwd", то, следовательно, они в "shadow" или в "master.passwd". Тогда я попытался прочитать "master.passwd" и обломался... В браузере появи-

Попробовал прочитать файл паролей от фронтпага http://hackerzonline.com/_vti_pvt/service.pwd. Меня грубо послали фразой "Access Denied". Еще немного поиграв с ЦГИ, я нашел дырявый скрипт листер (/cgi-bin/lister). И поюзав его, я смог прочитать /etc/passwd, пароли в котором, ессесно, были скрыты.

лась до боли знакомая надпись "Access Denied". Ну, что ж, php не один из дырявых скриптов :).
Я решил попробовать тот же эксперимент, но уже с другим скриптом, с htmlscript.cgi, введя в браузер мою магическую строчку "http://www.immigrationlink.com/cgibin/htmlscript?../../../../etc/master.passwd". И вот тут-то мне и повезло! Я увидел зашифрованные пароли в DESe ко всем серверам этой компании (их было около тысячи). Доступ к этим серверам осуществлялся по протоколу ftp.

Грязные дела

Сначала я изменил index.htm (www.hackzone.ru/hacked/) на некоторых страницах, а затем решил уже заняться серьезным делом... Но когда я полез на их сервак снова, то меня встретил большой облом!!! Заключался он в том, что я не мог приконнектиться к этим серверам по ftp. Сначала я решил, что они просто закрыли фтп, но, немного подумав и открыв вторую бутылку пива, я понял, что этого не может быть, а значит, они добавили мой IP-адрес в файл /etc/hosts.deny. Я в этом убедился, воспользовавшись все тем же htmlscript.cgi. Там была строчка, которая гласила, что всем хостам с доменов .ru соваться к ним нельзя. Но мой аналитический ум подсказал мне, что всю грязную работу нужно делать с американского шелла :).
Вот этим я и занялся. Зашел через шелл, осмотрелся и увидел такооооe!
Самой важной добычей были кредитные карточки со всей информацией о них. Номеров было очень много, и когда я исправил их переадресацию, то они долго приходили ко мне на почту! Было весело :).

Часть II
http://hackerzonline.com

Вот не нравится мне, когда человек, мало понимающий в информационной безопасности, делает сайт, который называет что-то типа "HackerZ On-Line" и все такое. Наткнулся я на такой сайт в один мрачный вечер, настроение у меня было плохое, и меня понесло :). Ну не понравился мне этот "http://hackerzonline.com" и все! И опять начался кошмар... Были проверены все удаленные демоны, как в первой части, и ничего найдено не было. И опять пошли в ход наши любимые CGI-скрипты. После долгих раздумий и всего такого мой линух ответил, что "типа там нет ошибок в СГИшках" :). Он у меня приколист. "Так, значит, что-то надо мутить", – подумал я. Их web-сервер висел вроде на "Apache, FrontPage". Попробовал прочитать файл паролей от фронтпага http://hackerzonline.com/_vti_pvt/service.pwd, меня грубо послали фразой "Access Denied". Еще немного поиграв с ЦГИ, я нашел дырявый скрипт листер (/cgi-bin/lister). И поюзав его, я смог прочитать /etc/passwd, пароли в котором, ессесно, были скрыты. При попытке прочитать /etc/master.passwd мне опять грубо ответили... догадайся что :). А пассвд содержал следующее:

```
root:x:0:0:furina.request.net Super-User:/:/bin/csh
kroot:x:0:0:Super-User:/usr/people/kroot:/bin/ksh
sysadm:x:0:0:System V Administration:/usr/admin:/bin/sh......
xhackerd:*:41119:1536:hackerzonline.com Domain:/usr/dom/xhackerd:/bin/false
dropbox:*:41120:1536:webmaster:/usr/dom/xhackerd/dropbox:/bin/ksh......
xtravela:*:37005:719:travelatcaughlinranch.com Domain:/usr/dom/xtravela:/bin/false
diggler:*:37006:719:r shepherd:/usr/dom/xtravela/diggler:/bin/ksh
xomnisou:*:37007:720:omnisourceinc.com Domain:/usr/dom/xomnisou:/bin/false
omnisour:*:37008:720:James Bell:/usr/dom/xomnisou/omnisour:/bin/ksh
```

...и так очень, очень много.

Так вот о птичках, что я сделал: я знал, что lister может прочитать больше, чем обычный пользователь, но, с другой стороны, и не имеет прав суперпользователя (root). Так, я взял и ввел в браузер следующую волшебную строчку:
http://hackerzonline.com/cgi-bin/lister?/usr/dom/xhackerd/www/_vti_pvt/service.pwd, и чудо!!! Файл паролей фронтпага от hackerzonline.com у меня! Он зашифрован в обычном DESe... Расшифровываем его с помощью "John the Ripper v1.6" и все... сайт в наших руках. Ну, эту фишку можно до сих пор провернуть с каждым из сайтов огромного вебхостинга "furina.net". НО! Мне мало этого, я хочу рутовский доступ... это прикольней! Так вот что я сделал дальше.
У некоторых пользователей furina.net есть доступ к их shelly "/bin/ksh"! Что мне и надо. Пароли у многих совпадали с паролями от фронтпага. Зайдя к ним по простому телнету, который тогда был открыт, я увидел, что мы имеем дело с каким-то UNIX V. RELEASE и что-то еще. Давно было, уже точно не помню. Так вот, тупо пойдя на technotronic.com и тупо скачав эксплоит, я подумал, что все чики-поки. Но эксплоит что-то не компилился :(. Обидно... Пришлось править. После долгих мучений и истрепанных нервов он у меня все-таки скомпилился. И вот ответственный момент... я его запускаю, набираю "id" и вижу что-то типа "uid=0(root), gid=0(root)" и все такое... триумф!!! Вот так был получен доступ к крупнейшей хостинговой компании furina.net.

P.S. Системные администраторы, плиз, проверяйте свою безопасность и исправляйте ошибки. Мы же пытаемся вам помочь...

P.P.S. Ребята, никогда не делайте того, что я вам рассказал... :)





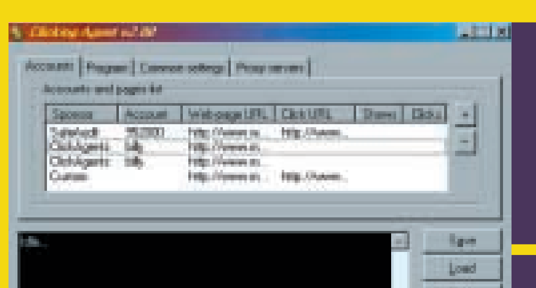
ТЕМА #

HitProm отдыхает. На

Дооооброе ууутрооо всееем...



Все, чувак, приехали – деньги кончились. Остатки вчерашней стипухи бессовестно пропиты к чертовой матери, а остатки остатков потрачены с утра на лимонный "Орбит", ибо головка бобо, во рту как, и все такое тютю. Пора! Тебе нужен софт для зарабатывания денег, приятель. И поверь мне, в такой ситуации твоя прога – Clicking Agent. Вот смотри: куча народу зарабатывает неплохие бабки за счет рекламы на своих страницах. Естественно, страница эта должна привлекать кучу народу – иначе на фиг она нужна, если народ не ходит-то? У тебя два варианта:
1) сделать свою страницу действительно интересной и/или
2) создать впечатление ее высокой посещаемости, но только так, чтобы рекламное агентство тебе действительно поверило! "Задача не из простых, так как там тоже не дураки сидят и все прекрасно секут". Такими словами тебя приветствует хелп новой программы Clicking Agent для заработка в сети. Эта прога является, на самом деле, лучшей в своем направлении и на данный момент не имеет настоящих конкурентов. Можешь мне поверить, с помощью этой софтярины можно обмануть спонсора, причем он ничего не заметит! Программа ориентирована на спонсоров ClickAgents и Safe-Audit, но может работать и с любым другим спонсором. Clicking Agent эмулирует показы баннеров и клики на них. Можно, конечно, заниматься этим вручную, но на это уходит слишком много времени и сил. Всего только раз настроив программу, ты можешь навсегда забыть о ней – дальше все будет происходить, как во сне (то бишь, на автомате). Clicking Agent (по желанию) стартует вместе с Виндами, определяет, когда ты подключился к Инету, показывает/кликает баннеры заданное число раз и уходит в отключку.



Ближе к телу

После запуска ты видишь первую страничку – это Accounts. Щелкай по "+" справа от списка, теперь ты находишься в меню добавления счетов спонсора. Clicking Agent поддерживает двух спонсоров, параметры для которых заранее сконфигурированы: ClickAgents и SafeAudit. Для этих двух спонсоров необходимо только добавить информацию для твоего личного пользовательского счета. Из скрипта агентства ClickAgents видно, что показы баннеров регистрируются при обращении по адресу http://ads.clickagents.com/cgibin/banner.ca, а учет кликов происходит при следовании по ссылке http://ads.clickagents.com/cgibin/click.ca. Кроме них скрипт так же передает адрес страницы, на которой он расположен, случайное число в диапазоне от 0 до 999, соответствующее номеру баннера. В диалоге Add account при настройке пользовательского счета ClickAgents в поле Account name указывается свое зарегистрированное имя (получаешь его при регистрации на странице агентства ClickAgents) и точный адрес страницы, на которой размещен баннер этой компании, в поле Page URL. Для каждого зарегистрированного имени и для каждой страницы, на которой размещен баннер ClickAgents, необходимо создать отдельный пункт в списке Accounts. Поле Click URL при настройке параметров ClickAgents не используется. При выборе спонсора SafeAudit в списке Sponsor поля Page URL и Click URL заполняются автоматически, если перед этим они были пустые. SafeAudit использует довольно простую схему для учета показов и кликов своих баннеров. Передаваемая информация зафиксирована накрепко и не изменяется при загрузке страницы, в отличие от того, как этого происходит со скриптами агентства ClickAgents, но это нас мало колышет – все, что от тебя требуется, это указать идентификатор баннера в поле Account name. Будь ахтунг! Не путай Гоголя с Гегелем, а идентификатор баннера с идентификатором, который SafeAudit присваивает тебе лично! Идентификатор баннера ты получаешь при выборе этого баннера на странице компании SafeAudit. Он высылается тебе мылом вместе со скриптом. Этот идентификатор уникален для каждого баннера в мире, принадлежащего агентству SafeAudit. Кроме того, имеется возможность настроить программу на работу с любым другим спонсором. Для этого в списке Sponsor выбери установку Custom и укажи нужные параметры. Настройка произвольных пользовательских счетов может представлять некоторые трудности – особенно, если спонсор использует динамически изменяемую информацию. Рассмотрим оба случая отдельно.

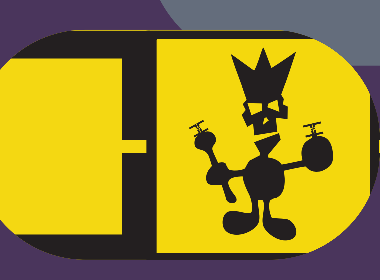
Спонсоры, не использующие динамическое изменение передаваемой информации: Примером такого спонсора служит SafeAudit (по крайней мере, на момент написания этих строк). Вся информация в скрипте определяется заранее, прежде чем ты получишь этот скрипт для использования на своей странице. В этом случае можно смело указывать статические ссылки, служащие для учета показов и кликов баннеров, в полях Page URL и Click URL. Программа не изменяет эти ссылки, поэтому они должны отражать точные адреса, точно в том виде, как они представлены в скрипте. Давай для примера попробуем заполнить поля для агентства SafeAudit, используя при этом произвольный пользовательский счет. Скрипт агентства SafeAudit выглядит примерно так:

```
<P ALIGN=CENTER>
<A
HREF="http://www.whispa.com/tracking/sarefer.dll?HostBannerI
D=952000" TARGET="_top">
<IMG SRC="http://www.yourURL.com/bannerdirectory/for-
tune9.gif" HEIGHT=60 WIDTH=468 ALT="Join Fortunecity.com,
20MB free webspace"></A>
<IMG
SRC="http://www.whispa.com/tracking/exposure.dll?952000"
WIDTH=1 HEIGHT=1 BORDER=0>
<BR>
<A HREF="http://www.safe-audit.com/" TARGET="_top">
<FONT SIZE=1>This banner was supplied by SAFE
Audit</FONT>
</A>
</P>
```

Для этого скрипта мы заполнили бы поля следующим образом:
* Sponsor – Custom;
* Account name – не используется;
* Page URL – http://www.whispa.com/tracking/exposure.dll?952000;
* Click URL – http://www.whispa.com/tracking/sarefer.dll?HostBannerID

Спонсоры, динамически изменяющие передаваемую информацию:
Для таких спонсоров необходимо указывать специальные параметры форматирования при заполнении полей Page URL и Click URL. AC в текущей версии поддерживает три параметра форматирования. Каждый параметр начинается с открывающей квадратной скобки ("[") и заканчивается закрывающей квадратной скобкой ("]"). Любое количество пробелов внутри этих скобок игнорируется. Если в адресе URL необходимо указать саму квадратную скобку, то просто печатаешь ее дважды ("[["). Для закрывающей скобки нет необходимости печатать ее дважды, так как она однозначно определяется предшествующей ей частью строки. То есть, если ей предшествует одинарная открывающая скобка, то обе скобки рассматриваются как часть параметра. Если перед закрывающей скобкой в любой части строки стоит двойная открывающая скобка или вообще нет открывающей скобки, то закрывающая скобка будет просто скобкой. Загрузился? Расслабься, чайку налей, все будет хорошо. Продолжим. Clicking Agent всегда начинает разбор формата строки с ссылки на баннер, а затем разбирает формат строки, указывающей на клик. Это важно учитывать, если необходимо, чтобы сгенерированный случайным образом параметр был одним и тем же в обеих ссылках. Подробнее об этом чуть позже. Поддерживаемые программой параметры ("#" заменяет любое количество цифр, не разделенных пробелами):
* [p#] – означает, что следующий параметр необходимо запомнить для использования его при разборе следующей строки. Обычно ты указываешь этот параметр ([p#]) в ссылке на баннер, чтобы сгенерированное случайное число затем использовать еще и в ссылке на клик. Позже в примерах увидишь, как это делается, а пока – хе-хе – не увидишь.
* [s#] – Так ты указываешь использование параметра, сгенерированного ранее при разборе этой же или предыдущей строки. Номера параметров в [p#] и [s#] должны соответствовать друг другу.

редкая тупица долетит до середины полуживой паги



сцене – Clicking Agent!

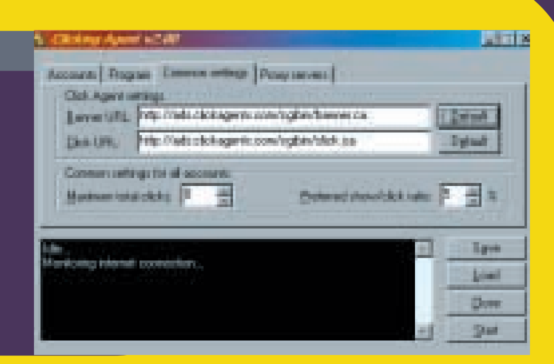
Relanium (rel@xakep.ru)

* [r#] или [r#, #] – с помощью этих параметров ты указываешь программе сгенерировать на их месте случайное число. Например, указав [r100], получишь случайное число в диапазоне от 0 до 100 (что можно сделать так же написав [r0,100]). А указав параметр [r100, 1000], получишь число в диапазоне от 100 до 1000. И так далее.
А вот как ты стал бы указывать параметры для агентства ClickAgents, если захотел бы использовать для этого настройки произвольного пользовательского счета.
Есть примерно вот такой скрипт:

```
<!– Click Agents Banner Code v2.3 Copyright 1999 Click Agents Corp. –>
<center>
<script language='javascript'>
<!–
date = new Date();
ra = date.getTime() % 1000;
ua = document.URL;
document.write("<iframe src='http://ads.clickagents.com/cgibin/banner.ca?billy." + ra + ".iframe&"+ ua +"' width=468 height=60 scrolling=no marginwidth=0 marginheight=0 frameborder=0 vspace=0 hspace=0>");
document.write("<a target='_top' href='http://ads.clickagents.com/
cgibin/click.ca?billy." + ra + "'>");
document.write("<img src='http://ads.clickagents.com/cgibin/banner.ca?billy." + ra + "' width=468 height=60 border=0></a>");
document.write("</iframe>");
//–>
</script>
<noscript>
<a target='_top' href='http://ads.clickagents.com/cgibin/click.ca?billy.1'>
<img src='http://ads.clickagents.com/cgibin/banner.ca?billy.1' width=468 height=60 border=0></a>
</noscript>
</center>
<!– End Click Agents Banner Code –>
```

Для этого скрипта параметры настроек выглядели бы вот так:
* Sponsor – Custom;
* Account name – unavailable;
* Page URL – http://ads.clickagents.com/cgibin/banner.ca?billy.[s0].iframe&http://your.domain.com/index.htm;
* Click URL – http://ads.clickagents.com/cgibin/click.ca?billy.[p0][999];

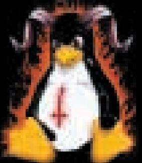
Все, с этой закладкой мы с тобой закончили, переходим к следующей – Program. Укажи задержку в секундах между показами баннеров. Если поставить галочку напротив опции Random Pause, то продолжительность паузы будет выбираться случайно в интервале от 0,5*x до 1,5*x, где x – установленное в окошечке значение. Если хочешь, чтобы Clicking Agent автоматически запускался с Виндами, отметь галочкой опцию Start With Windows. В этом случае программа будет запускаться свернутой в значок. По умолчанию Clicking Agent пытается определить, подключен ты к Инету или нет – бельмесно мазовая, надо сказать, фича. На некоторых системах, имеющих подключение через локальную сеть или через ISDN, определение такого рода подключения может вызвать затруднения (все в задницу виснет). В этом случае ты имеешь возможность вовсе выключить проверку соединения, поставив галочку напротив опции Don't Check Connected State. Можно так же отметить опцию Autodetect Internet Connection, которая позволяет программе автоматически определять, когда ты подключился к Интернету, и делать всю свою работу без твоего участия. То бишь, как только подключился, программа проходит по страницам, кликает баннеры нужное число раз и снова засыпает. Эта опция недоступна, если стоит галочка напротив Don't Check Connected State. Для ускорения процесса можешь установить побольше одновременных соединений в настройке Simultaneous connections. Каждое соединение работает независимо от другого, как если бы ты запустил сразу несколько копий программы. Уф, с этой закладочкой тоже все – давай переходи на Common Setting. Эта страничка поделена на две части. В верхней части, обозванной ClickAgents settings, указываешь адреса, которые агентство ClickAgents использует для учета кликов и показов баннеров. Эти установки относятся только к тем пользовательским счетам, которые зарегистрированы в агентстве ClickAgents. Они не имеют никакого отношения к настройкам всех остальных типов пользовательских счетов, а также к погоде в Намибии и ценам на сыр и майонез. В нижней части страницы, волею судьбы названной Common settings for all accounts, все наоборот. Эти настройки – общие для всех пользовательских счетов. В поле Banner URL введи адрес, который агентство использует для учета показов баннеров. Этот адрес можно увидеть в том коде, что выдало агентство. Если этот адрес вдруг сменится, можно изменить его здесь. Чтобы восстановить адрес, который установлен по умолчанию, нажми кнопку Default справа от адреса. (Временное изменение этого адреса может быть полезно, например, при тестировании программы.) Поле Click URL аналогично предыдущему, но относится к адресу, используемому для учета кликов. В нижнем левом углу странички в поле Maximum Total Clicks устанавливаешь общее максимальное число кликов для всех пользовательских счетов одновременно. Достигнув максимального количества кликов, программа прекратит показы баннеров и уснет. Сколько раз при этом будут показаны баннеры (без кликов на них), вычисляется автоматически в соответствии с соотношением показы/клики, которое ты указываешь здесь же в правом нижнем углу странички (опция Preferred Click/Show Ratio). Во время работы программы любой успешный клик с любого пользовательского счета увеличивает счетчик кликов. Если максимальное количество кликов установлено в 0, то программа будет кликать баннеры до бесконечности. Preferred Click/Show Ratio – соотношение между показами и кликами баннеров. Нормальным соотношением считается 1-3 процента (этого хватит, поверь мне). Значение, которое ты здесь установишь, не будет точным, а скорее приближенным к нему, что делает работу программы более похожей на реальную ситуацию. Это значение – одно для всех пользовательских счетов. Ну, неужели и эту закладку одолели? Наконец (упс! Он сказал – конец, хе-хе), можно переходить к последней – Proxy Servers.
Clicking Agent распространяется с большой коллекцией анонимных прокси серверов. Именно их использование создает впечатление, что все заходы на странички происходят с уникальных IP-адресов. Многие из прокси-серверов в списке не будут работать в твоем регионе. Это может быть вызвано различными причинами. Например, некоторые прокси пускают к себе только домены определенного типа (например, только те, что оканчиваются на .ru), другие через некоторое время прекратят свое существование, третьи будут настолько тормозными, что их использование будет просто невозможным (именно этим может быть вызвана ошибка времени ожидания ответа). В любом случае, в списке должно остаться достаточно проксей, чтобы обеспечить приличное существование. Если нет, то можно добавить свои адреса, если они у тебя есть. Во время работы Clicking Agent определяет, какие из серверов недоступны, и убирает галочку напротив них. После этого программа уже не использует те сервера, которые не отмечены галочкой. Рядом с каждым адресом, который был отключен автоматически, вы увидите ошибку, которая вызвала отключение. Для упрощение добавления новых прокси серверов из готовых списков программа поддерживает импорт этих списков, что само по себе тоже круто.



Вперед, к Эльдорадо!

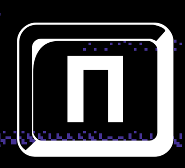
Прости, что так умно (хе-хе-хе-хе) написано, но программа просто выше всяких похвал, и хотелось описать ее грамотно! Кроме того, нельзя же просто сидеть и ждать следующей стипендии – надо делать деньги, причем – относительно честным способом, как и полагается реалхакеру. Дерзай, дружище, глядишь – спонсоры не переведутся и не обеднеют.






Безопасность Unix

MAL (mal@xakep.ru)
Delta (delta@slackware.ru)



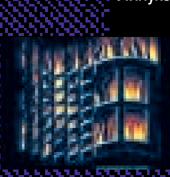
Привет, читатель юниксоида :). Ну, как поживаешь? Никто не поимел еще твой *nix? Иль, может, ты кого завалил? Ну так вот, хакать – конечно дело интересное, но как же быть с защитой своего собственного компьютера? Про инсталляцию линукса мы уже писали в целом, но, объясняя настройку безопасности *nix систем, нельзя не упомянуть об этом процессе снова.

Разберись в себе

Если ты инсталлируешь систему правильно, оставляя только то, что тебе нужно, то ты автоматически избавляешься от одной трети всех проблем, возникающих впоследствии. Подумай об этом. Спроси сначала себя, на чем будет стоять твой ящик? Ты собираешься поставить его на LAN, как файловый сервер, или будешь сидеть на небольшой выделенке, используя его как веб-сервер, или же ты мечтаешь сидеть с ним дома и вылезать в сеть, используя ppp? На самом деле, это очень важные вопросы, на которые ты должен сам себе ответить еще до начала инсталляции.
Если система будет где-нибудь далеко на полке и использоваться только как веб-сервер, то зачем тебе нужно ставить x-windows, к примеру? Если ты не собираешься использовать машину (подключенную к сети) часто, то в любом случае нужно каждый день просматривать все процессы и операции, чтобы вовремя заметить запущенные SUID программы, которые часто незаметны (если не следить за системой) и используются хакерами как backdoors.
Если же машина на LAN, и тебе нужен x-windows, то нет смысла ставить некоторые компоненты PPP и SLIP. Не надо бояться пропустить какую-либо утилиту или программу, все это можно установить и после инсталляции, сперва поставь только необходимое.

Расслабься! Это Линукс!

Итак, ты проинсталлировал все как нужно, теперь загружаешь комп. Скорее всего, все должно грузануться без ошибок. Если же при загрузке системы было несколько или хотя бы одна ошибка, то первое, что тебе нужно будет сделать, это найти и устранить эту ошибку. В линуксе (Slackware) есть папка /etc/rc.d, содержащая файлы, которые говорят системе, что запускать при загрузке. Это очень важная директория, тот, кто имеет к ней доступ, может прописать туда backdoor или скрипт, причиняющий вред системе.
Посмотри, что там у тебя за ошибки, устрани их и подредактируй файлы в директории rc.d .
Большинство людей, несмотря на то что имеет опыт работы в линукс, не знает о существовании этих файлов, не знает, что с ними делать, или просто боится что-то там менять, зная, что есть такая ось, как Windows9X, в которой если что изменишь, может полететь вся система и данные. Расслабься! Это Линукс! :)



```
satan:/etc/rc.d# ls -l
lrwxrwxrwx  1 root  root   4     Jun  5 01:31 rc.0 -> rc.6*
-rwxr-xr-x  1 root  root   396   Oct  2  1995 rc.4*
-rwxr-xr-x  1 root  root   2273  Oct 17  1996 rc.6*
-rwxr-xr-x  1 root  root   1244  May 21  1997 rc.K*
-rwxr-xr-x  1 root  root   3439  Sep 25  1997 rc.M*
-rwxr-xr-x  1 root  root   5054  Jun 16  1997 rc.S*
-rw-r--r--  1 root  root   1336  Jul  9  1997 rc.cdrom
-rwxr-xr-x  1 root  root   52    Jun 12 12:24 rc.httpd*
-rwxr-xr-x  1 root  root   2071  Jul 29 14:19 rc.inet1*
-rwxr-xr-x  1 root  root   2846  Jul  2 20:41 rc.inet2*
-rwxr-xr-x  1 root  root   735   Jun 30 22:10 rc.local*
-rwxr-xr-x  1 root  root   5251  Jun  5 09:23 rc.modules*
-rwxr-xr-x  1 root  root   9059  Aug 23  1997 rc.serial*
```

Вот типичная '/etc/rc.d/' директория . Каждый из 'rc.*' файлов делает что-то специфичное, соответствующее статусу системы. Некоторые названия файлов уже говорят все сами за себя, например, 'rc.httpd' файл, который загружает твой HTTPD Web сервер. 'rc.cdrom' загружает cdrom. 'rc.modules' грузит модули, если, конечно, есть такие. (Модули – это специальные драйвера или программы, которые добавляются в кернел во время загрузки системы, а не скомпилены в нем. Модули часто используют для старых типов модемов и другого железа.)

rc.serial

'rc.serial' тоже используется для запуска драйверов, для модема, принтера и другого железа.
Большинство 'rc.*' файлов, которые имеют такие имена, как '.cdrom', '.modules', '.serial' и '.httpd', не следует оставлять в таком виде, в каком они остались после инсталляции. Также в этой директории присутствуют файлы, в которых различают Single Users Mode и Multi User Mode, еще есть файлы, показывающие, каких демонов запустить системе после загрузки.

rc.M

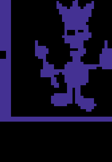
'rc.M' контролирует переход системы в Multi User Mode и запускает другие 'rc.*' файлы , как 'rc.cdrom' и т.п.
Отнесись к этому файлу серьезно! Все что тебе не нужно, правь, вставляя '#' в начало строк. Спустись вниз 'rc.M' файла и рассмотри отдельно, правя каждый 'rc.*' файл, запускающийся им.
К примеру, ты разбираешься с 'rc.inet2' файлом и знаешь, что тебе не понадобится ни один 'rpc' сервис и тебе не нужно запускать portmapper, а ты хочешь отредактировать 'rc.inet2' так, чтобы не запускать ненужное.

Стандартный вид (чтобы что-то отключить, используем '#')

```
-- начало ----
# запуск rpc portmaper
if [ -f ${NET}/rpc.portmap ]; then
  echo -n " portmap"
  ${NET}/rpc.portmap
fi
-- конец ----
```

А вот измененная версия, теперь portmapper отключен

```
-- начало ----
# rpc portmap уже не дышит :)
#if [ -f ${NET}/rpc.portmap ]; then
#   echo -n " portmap"
#   ${NET}/rpc.portmap
#fi
-- конец ----
```



Очень важно отредактировать так все файлы и отключить ненужные процессы, ставя '#' начиная с 'if' и обязательно до 'fi' , иначе возникнут ошибки при загрузке. Я бы мог объяснить каждый файл и каждую программу, прописанную в 'rc.*' файлах, но только ты знаешь, что тебе убрать, а что оставить, в зависимости от того, как ты хочешь использовать комп. Если какие-то программы прописаны, а ты не имеешь представления, за что они отвечают и нужны ли они тебе, то воспользуйся поиском в Интернете или спроси у профессионала (например, у нашего журнала :)).

rc.local

'rc.local' файл тоже интересен и важен, в нем прописаны файлы или программы, запускающиеся во время загрузки системы. Ты можешь сам добавлять туда разные вещи, а как, я покажу немного позже.

Разберемся с SUID файлами и файловой системой

Перед тем как пользователь попадет в мою систему, я удостоверюсь в том, что нашел все SUID файлы и изолировал их ВСЕ, повторяю... ВСЕ... Для начала тебе тоже понадобится найти все SUID программы. Эти несколько команд покажут тебе, где они все спрятались:

```
find / -perm 4000 >> suid.txt
find / -perm 4700 >> suid.txt
find / -perm 4777 >> suid.txt
find / -perm 4770 >> suid.txt
find / -perm 4755 >> suid.txt
find / -perm 4750 >> suid.txt
find / -perm 4751 >> suid.txt
find / -perm 4500 >> suid.txt
find / -perm 4555 >> suid.txt
find / -perm 4550 >> suid.txt
find / -perm 4551 >> suid.txt
```

Теперь все что осталось – это быстренько глянуть в 'suid.txt', и ты увидишь пути ко всем SUID файлам на твоей системе.
После того как ты нашел все SUID файлы, тебе нужно все их просмотреть и решить, какие

необходимы, а какие просто не нужны, а также к каким разрешить доступ пользователям, а к каким прикрыть. У себя я оставил следующие SUID файлы.

passwd
ping
traceroute
screen
su

Все остальные файлы SUID юзерам 100 лет не нужны, конечно же если ты не собираешься запустить некоторые типы NFS или X Server. Оставь список SUID файлов в твоей home директории чтобы потом, если понадобится, ты мог быстро посмотреть, где какие лежат.
Все SUID файлы, которые оставил, я кинул в одну директорию, так чтобы мог их видеть.
Мои в `/usr/local/bin' или в `/bin', значит, они лежат в $PATH пользователей (то есть их могут использовать пользователи твоей системы).
Поэтому помни, для тебя важно определить, какие программы позволить использовать юзерам, а какие нет! Прикрыть доступ к определенным программам можно или удалив эту программу, или же поставить на нее определенные права с помощью 'chmod'.
chmod 777 file <-- 777 означает разрешить полный доступ к файлу любому пользователю.

Квоты

Немалую роль в защите системы играют квоты. Я всегда использую квоты! Большинство людей они не волнуют, и считается, что они нужны только провайдерам и хостингам, но это не верно. Квоты могу помочь сохранить целостность системы. Они не только ограничивают размер дискового пространства для определенных пользователей, но также контролируют количество файлов, используемых одним юзером. К примеру такая ситуация: запустит кто-нибудь скрипт, который делает директорию после создания другой или после 1-байтного файла создает еще один, и все это по кругу :).
Такая программка не только съест всю память и загрузит процессор, но может и подвесить всю систему.
Для настройки квот на твоей системе нужно просто выбрать этот пункт во время инсталляции. Если же хочешь поставить их на уже проинсталленную систему, то придется перекомпилить ядро (как это сделать, я писал в прошлом выпуске журнала). Если у тебя кернел уже поддерживает квоты, то впиши это в конец файла `/etc/rc.local':

```
---- начало ----
# проверка квот при загрузке
if [ -x /usr/sbin/quotacheck ]   then
 /usr/sbin/quotacheck -avug
 echo " Done."
fi
# включаем квоты
if [ -x /usr/sbin/quotaon ]   then
     echo "Turning on quota."
     /usr/sbin/quotaon -avug
fi
---- конец ----
```

После перезагрузки системы 'quotacheck' проверит твою файл-систему, затем проверит, не запущенна ли уже квота, а затем 'quotaon' включит поддержку квот.
Простая команда 'quota user' даст тебе квоты пользователя, а 'quota group' покажет настройки квоты для этой группы.
Для смены настроек квот набери 'edquota [user] or [group]'. Создастся темп-файл и появится возможность ставить в нем настройки квот для определенных пользователей или групп. Например:

```
satan:/root# edquota evil
Quotas for user evil:
/dev/hda1: blocks in use: 279, limits (soft = 10000, hard = 15000)
inodes in use: 35, limits (soft = 1300, hard = 1500)
```

Здесь видно, что для пользователя поставлен лимит 10мегабайт и 15. Если же он превысит его, то единственное? что ему будет позволено делать, это стирать свои файлы, остальное автоматически прикроется.
Если ты хочешь получше разобраться и настроить квоты? набери `man quota'. Это должно показать тебе другие возможности квот, как вручную запустить этот сервис и где хранится вся информация и их настройки.

А теперь самое важное! Логи!

Хороший администратор (а чем ты не админ? :)) должен каждый день просматривать системные логи. Это на самом деле очень важно, поэтому я советую тебе прочитать этот раздел внимательно! Один из самых эффективных способов проверить, совершались ли на твой сервер атаки или ты уже взломан – это порыться в логах.
Итак, где же логи и как они выглядят? На Линуксах они обычно бывают в директории '/var/adm/' или же в '/var/logs', но чаще всего они содержатся и там и там :). По умолчанию там только два лога, 'syslog' и 'messages', но нам нужно сделать больше. Логи делают два демона, 'klogd' и 'syslogd'.
'klogd' обрабатывает и логирует кернел сообщения, в то время как 'syslogd' логирует все системные мессаги. Это системные демоны, и запускаются они автоматически, твоими `rc.*' файлами, при загрузке системы. Чтобы сконфигурировать, что тебе логировать а что нет, нужно изменить файл '/etc/syslog.conf'. Этот файл говорит, что 'syslogd' будет логировать и куда все сохранять. Вот пример моего:

```
# /etc/syslog.conf satan file
# for more information about this file, man 'syslog.conf' or
'sysklogd' or call satan666
#
mail.none;*.=info;*.=notice                /usr/adm/messages
*.=debug                                      /usr/adm/debug
*.err                                        /usr/adm/syslog
authpriv.*;auth.*                 /admin/bronc/auth.log auth-
priv.*;auth.*                                /var/log/secure
mail.info;mail.notice                       /var/log/maillog
daemon.info;daemon.notice                 /var/log/daemon.log
*.*                                            /dev/tty12
# EOF
```

Если ты не знаешь, как форматировать этот файл, то прочитай тут 'man syslog.conf'. А мне в лом расписывать это на три листа. Давай лучше разберемся, что происходит в каждой строчке моего файла. Я хотел, чтоб мои логи были просты и легко читаемы, но в то же время много говорили. Мой 'messages' файл был переполнен не важными ошибками почтовой программы, поэтому я отключил их логирование (т.е. поставил'mail.none').

UNIX NEWS

Ядро Linux:

Стабильная серия 2.2.* : 2.2.13

Стабильная серия 2.0.* : 2.0.38

Нестабильная серия 2.3.*: 2.3.18

Дыра в демоне AMD на Redhat

Ошибка в демоне AMD, приводящая к удаленному переполнению буфера.
Результат — привилегированный шелл. AMD входит в дистрибутив REdhat дырявые версии Red Hat 5.2 и 6.0

ProFTPD

Это ftp демон был самым авторитетным, но недавно был найдет баг, приводящий к удаленному переполнению буфера.
Результат — привилегированный шелл.
Разработчики выпустили новую версию, но и она оказалась дырявой. За ней последовало еще 3 версии, тоже оказавшихся дырявыми.
Прямо напасть какая-то... :)

Slackware

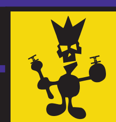
По результатам голосования на http://www.linuxcare.com/ дистрибутив Slackware Linux большинством голосов был признан лучшим! А говорят RedHat, RedHat...

С днем рождения Linux!

8 лет назад, 17 сентября 1991 года, был выпущен Linux — 0.01

FreeBSD 3.3

Вышла новая версия операционной системы FreeBSD 3.3
http://www.freebsd.org





А вот логи сообщений 'info' и 'notice' уровня мне нужны, поэтому помещаем их на ту же строчку.
Далее мне нужны все 'debug' сообщения (сохраняться будут в отдельном файле debug), то же самое делаем с 'err' (error) сообщениями.
Затем логирую все удаленные подключения, попытки пройти авторизацию, кидаю логи в два разных места, на случай если один сотрут. :)
На следующей строке я кидаю все те почтовые сообщения в отдельный файл.
'daemon' логирует мессаги, относящиеся к системным демонам. Ну и последняя строчка посылает все логи на двенадцатую консоль (кстати, для тех кто не знает, переключение между консолями происходит путем нажатия alt+f* клавиш).
Теперь, когда главные системные логи настроены и защищены, что делать с другими?
У тебя все еще есть '/var/log/wtmp' и '/var/log/utmp' плюс хистори каждого шелл пользователя. Так как на некоторых системах 'cron' сохраняет системные логи, ты не можешь сделать на них 'chattr', а на несистемные можно. 'chattr' меняет атрибуты файлов на EXT2 файловой системе. И при помощи этой команды ты можешь сделать так, чтобы файлы не могли быть изменены или стерты (`man chattr' покажет все возможности этой программы). Это чудная команда может сделать так, чтобы `wtmp' и `utmp' файлы могли только пополняться логами, и их невозможно будет изменить или стереть. С помощью `chattr' также можно зафиксировать хистори шелл пользователей.
Иногда очень полезно почитать, что делают ваши пользователи, вот, к примеру, один из шелл логов с моего сервера:

```
--- хистори сатаниста какого-то ---
gcc qpop.c -o qpop
qpop <тут был айпишник>
qpop <тут был айпишник>
gcc kod.c -o kod
nuke <тут был айпишник>
ping <тут был айпишник>
ping -s 65000 <тут был айпишник>
rm qpop*
rm nuke*
rm .bash_history
rm .bash_hirtory
vi .bash_history
exit
--- конец ---
```

Этот юзверь пытался атаковать другой сервер с моего, на что тот ответил заявой ментам на нас. Такие юзеры могут причинить много неудобств администратору и поэтому должны быть немедленно удалены (или устранены физически :)).
Чтобы не страдать и не делать `chattr +a' на хистори каждого пользователя, можно прописать эту команду в скрипт `adduser' таким образом:

```
# chattr +a
if [ -d $HME ]; then
chmod 711 $HME
d $HME
/bin/touch .bash_history
/bin/chown $LOGIN:users .bash_history
/usr/bin/chattr +a .bash_history
/bin/touch .ksh_history
/bin/chown $LOGIN:users .ksh_history
/usr/bin/chattr +a .ksh_history
/bin/touch .sh_history
/bin/chown $LOGIN:users .sh_history
/usr/bin/chattr +a .sh_history
fi
```

Ты должен всегда следить за всеми логами, это как твои глаза или глаза твоей системы. Ты должен их сделать недоступными другим пользователям, легкими для просмотра, а также должен быть уверен, что логируешь все что возможно, это никогда не помешает, а только повысит безопасность твоей системы и поможет быстро выявить пробелы в твоей Security.

Доступ

Доступ – это один из важнейших аспектов безопасности твоей системы. И заключается не только в сложности выбранного себе и пользователям пароля. Тебе нужно знать и уметь разбираться со всеми файлами, которые управляют доступом к твоей системе. В твоей системе уже должны присутствовать файлы, которые контролируют access к компу удаленно, но придется еще создать несколько и подредактировать существующие:

```
/etc/suauth
/etc/ftpaccess
/etc/hosts.deny
/etc/hosts.allow
```

Первый, 'suauth', контролирует доступ пользователей или групп к команде 'su' (Switch User) .
Это программа, как ты, наверное, знаешь, позволяет пользователю перейти на другого и даже на root. 'suauth' имеет такой формат:
TO:FROM:ACTION
Все довольно просто, поле 'TO' – на какого пользователя перейти, к примеру, 'root'. Поле 'FROM' содержит имя пользователя или группы, кто будет переходить на 'TO', в нашем случае на root. И 'ACTION' говорит, что делать при переходе. Можно поставить 'OWNPASS', 'DENY' или 'NOPASS'. На примере тебе будет легче понять:

```
# пользователи, которые могут перейти на root
# со своим паролем
root:satan,killer:OWNPASS
# Всем остальным доступ прикрываем
# кроме группы wheel
root:ALL EXCEPT GROUP wheel:DENY
# Аккаунты satan и killer одного человека
# позволим ему перескакивать с одного на
# другой не вводя пароль
satan:killer:NOPASS
killer:satan:NOPASS
```

На моей системе я подправил файл '/etc/group' и добавил группу 'wheel'. Эта группа у меня что-то между 'users' и 'root', и в нее я добавил пользователей, которым можно будет выполнять 'su'. В 'suauth' файле я прописал, как ты видишь, не позволять 'su' никому, кроме как аккаунтам группы 'wheel'. Если что-то не понятно, то – 'man suauth'. :)
Кстати, suauth иногда полезен и при взломе системы, то есть получив к чужому компу полный доступ, добавляешь шелл пользователя с самыми низкими правами, типа чтоб админ ничего не просек, а в файле suauth прописываешь root:you:NOPASS.
Следующий – 'ftpaccess' файл. Содержит много настроек к фтп серверу, кому можно, а кому нельзя скачивать или закачивать файлы, разрешить или нет доступ анонимусу, запретить доступ с определенных хостов. Если тебе нужна подробная информация по настройке и возможностям этого файла – 'man ftpaccess'. Редактировать его очень легко, и записывать все можно в любое место файла, к примеру, если я хочу добавить кого-нибудь в deny лист, я могу прописать его и в начало файла, и в середину, и в конец, от этого ничего не изменится. Формат очень простой,
'deny <ip or domain> <message file>'
Мой выглядит так:

```
# Запретить доступ на фтп с этих хостов
deny *.mos.ru.super-ibm.net /etc/msgs/msg.dead
deny *.redhat.ru /etc/msgs/msg.dead
deny *.legion2000.cc /etc/msgs/msg.dead
deny *.zo0mer.ru /etc/msgs/msg.dead
deny *.citylame.ru /etc/msgs/msg.dead
```

Я думаю, в формате этого файла нет ничего сложного.'/etc/msgs/msg.dead' – файл, который высветится для тех, чей хост я там указал. Все логи от фтп будут сохраняться в (/var/logs/secure), поэтому следует иногда их просматривать :).
Файлы 'hosts.deny' и 'hosts.allow' работают рука об руку друг с другом, по умолчанию используются на всех современных версиях Unixа. Они используют TCP Wrappers. TCP Wrappers – вкратце, программа `tcpd'. Она мониторит входящие запросы на telnet, finger, ftp, exec, rsh, rlogin, tftp, talk, comsat и другие сервисы . Короче, она просматривает программы, которые у тебя в '/etc/inetd.conf' файле и которые запускает 'inetd'. Когда идет запрос на запуск какой-либо из этих программ, она все логирует. Если все хорошо, то `tcpd' запускает нужную программу. Если ты посмотришь на свой '/etc/inetd.conf' файл, то строчки буду похожи на эту:

```
smtp stream tcp nowait root /usr/sbin/tcpd sendmail -bs
```

Эта строчка говорит о том, что если кто-то отправит запрос на smtp порт, то врубится 'sendmail -bs'. А 'tcpd', в свою очередь, логирует реквест и проверяет файлы 'hosts.deny' и 'host.allow'. Названия 'hosts.*' говорят сами за себя, то есть они или позволяют, или запрещают связь. Формат очень простой:

```
Connection:IP address.
satan:~$ cat /etc/hosts.deny
ALL: 210.161.20.1
ALL: 207.172.56.57
```

Здесь я запретил все connections с этих двух IP.
Можно написать и ALL:ALL, тогда вряд ли к тебе кто приконнектится. Если же ты хочешь разрешить конекшен только некоторым пользователям, то напиши в host.deny ALL:ALL, а в host.allow тех, кого можно пропускать. Но это все относилось к remote access security. Теперь что касается физического доступа. Тут все просто, уходишь куда-то, закрывай дверь на ключ! Прихвати с собой сетевой провод от монитора и клавиатуру. :) А главное, когда выходишь из помещения, где стоит твой ящик, никогда, НИКОГДА не оставляй залогиненного рута в консоле! И еще совет, купи себе другую клавиатуру, вытащи



схему из нее и переделай ее так, чтобы при нажатии <Enter> замыкалась цепь, и проведи к этой клаве 220, а то и 380 вольт, и положи рядом с компом уходя с работы. Для более сильного эффекта клавишу <Enter> можно обмотать тоненькой проволокой, так чтобы палец ХаксОра попал на контакт :).

Еще о безопасности

Теперь я собираюсь рассказать о других файлах в системе, которые не попадают в категорию тех, которые мы уже разобрали . Их мало , но они очень важные:

/etc/inetd.conf
/etc/services
/etc/nologin

inetd.conf

Сначала 'inetd.conf' файл. Это файл конфигурации для 'inetd' демона. Этот демон следит за обращениями к определенным портам и решает, какой сервис запускать, в зависимости от того, что прописано в 'inetd.conf' файле. По умолчанию все сервисы открыты. Редактировать его можно так же, как и предыдущие, используя `#'. Твой `inetd.conf' должен быть похож на этот:

```
-------- /etc/inetd.conf ---------
echo stream tcp nowait root internal
discard stream tcp nowait root internal
daytime stream tcp nowait root internal
chargen stream tcp nowait root internal
time stream tcp nowait root internal
# Это стандартные сервисы. Их тоже желательно вырубить.
ftp stream tcp nowait root /usr/sbin/tcpd wu.ftpd -l -i -a
telnet stream tcp nowait root /usr/sbin/tcpd in.telnetd
nntp stream tcp nowait root /usr/sbin/tcpd in.nntpd
smtp stream tcp nowait root /usr/sbin/tcpd sendmail -bs
# Эта фигня шлет тебе сообщение когда приходит новая почта
comsat dgram udp wait root /usr/sbin/tcpd in.comsat
# Shell, login, exec и talk все BSD протоколы.
shell stream tcp nowait root /usr/sbin/tcpd in.rshd -L
login stream tcp nowait root /usr/sbin/tcpd in.rlogind
exec stream tcp nowait root /usr/sbin/tcpd in.rexecd
talk dgram udp wait root /usr/sbin/tcpd in.talkd
ntalk dgram udp wait root /usr/sbin/tcpd in.talkd

# Поп нужен? Если нет, то выруби или всегда следи
# за обновлениями, а то так и зарутить недолго...
# pop2 stream tcp nowait root /usr/sbin/tcpd in.pop2d
pop3 stream tcp nowait root /usr/sbin/tcpd in.pop3d

# IMAP на фиг выруби, если не разбираешься, а то плохо будет...
imap2 stream tcp nowait root /usr/sbin/tcpd imapd
# Это UUCP сервис.
uucp stream tcp nowait uucp /usr/sbin/tcpd /usr/lib/uucp/uucico-l
tftp dgram udp wait nobody /usr/sbin/tcpd in.tftpd
# Finger, systat и netstat дают пользователю информацию,
# которая очень может помочь "system crackers."
finger stream tcp nowait nobody /bin/sbin/tcpd in.fingerd
systat stream tcp nowait nobody /usr/sbin/tcpd /bin/ps -auwwx
netstat stream tcp nowait root /usr/sbin/tcpd /bin/netstat-a
# Ident сервис. Заходишь на irc сервер – говорит 'no ident
# response' следовательно, ты отключил его :)

auth stream tcp wait root /usr/sbin/in.identd in.identd -w-t1 20 -l

----------- /etc/inetd.conf ------------
```

Это уже обрезанная версия, но она похожа на твою. Тебе нужно многие сервисы оттуда убрать – те, которые ты не используешь.
У меня почти все эти сервисы вырезаны, они не используются из-за риска быть взломанным и из-за ненадобности :). Вот сервисы, которые я у себя оставил открытыми: telnet, auth, ftp.
Все другие я не использую или изменяю их настройки. Вот пример, как у меня настроен fingerd:

```
finger stream tcp nowait nobody /bin/cat cat /etc/finger.txt
```

При обращении к демону fingerd он отсылает сообщение, записанное в этом файле.

services

'/etc/services' содержит список портов, на которых висят какие-либо сервисы. Половину там нужно вырезать, потому что большинство ремот эксплоитов используют как раз те порты и сервисы, которые не использует администратор и не патчит их, а чаще даже и не подозревает, что у него там что-то висит. Если ты взглянешь на этот файл, то увидишь? что он достаточно большой. Там будут порты, протоколы и сервисы, использующие их. На моем сервере открыты следующие порты:

```
netstat 15/tcp      # netstat
ssh 22/tcp          # Secure SHell
telnet 23/tcp       # telnet
whois 43/tcp        # nicname
finger 79/tcp       # finger
auth 113/tcp        # ident authentication
```

Когда добавляешь сюда какой-нибудь сервис на какой-нибудь порт, не забудь их также прописать и на 'inetd.conf'.

nologin

Следующий файл /etc/nologin. Файл может быть полезен, когда систему нужно заблокировать на время . Это легко сделать создав файл, например, echo "System down, sorry" > /etc/nologin
Тогда все пользователи, кроме рута, не смогут заходить в систему. Им будет посылаться сообщение "System down, sorry", и коннект с ними будет прерываться.

Ну вот почти все, в следующих номерах мы будем давать тебе еще советы по security (все описать сразу невозможно) и отвечать на твои вопросы .
Также советую тебе подписаться на BugTraq почтовую конференцию! Для чего? Чтобы быть в курсе всех последних багов.
Это можно сделать послав письмо под адресу LISTSERV@SECURITYFOCUS.COM с телом сообщения "SUBSCRIBE bugtraq имя фамилия"
Еще, линуксоид, тебе нужно постоянно обновлять программное обеспечение и, главное, серверные программы (демоны) и ядро линукса!
Удачи!



UNIX NEWS

nmap

Выпущена новая версия 2.3BETA6 знаменитого сканера nmap, главной функцией которого является удаленное определение операционной системы.
http://www.insecure.org/nmap/

PacketStorm Security

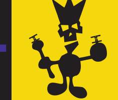
Как многие знают, PacketStorm Security (400 тысяч посещений в день) был закрыт по причине конфликта с AntiOnline.com.
После этого его автор продал сайт компании Kroll-O'Gara Information Security Group. Сайт долгое время находился в стадии разработки, и его открытие намечено на 22 сентября.
Новый адрес сайта
http://www.securify.com/packetstorm/.

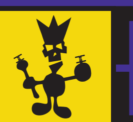
Phrack 55

Наконец, после большого перерыва был опубликован Phrack 55. Отличный электронный журнал, посвященный проблемам безопасности.
www.phrack.com

Apache

Разработчики самого популярного веб сервера для Unix выпустили новую версию Apache 1.3.9, также выпущена русская версия 1.3.9.
www.apache.org
Также на эту тему открылся сайт на русском — www.apache.ru. На сайте есть большое количество документации на русском и всегда есть последняя версия.





Hack-Faq

Пожалуйста, конкретизируйте свои вопросы, а не задавайте нечто вроде: “Как сломать www–сервер?”. На такое огромное количество писем, завалившее меня с ног до головы, я ответить в короткие сроки просто не могу физически. Поэтому, пожалуйста, не нервничайте, рано или поздно я вам отвечу. :) У меня все хранится!

Q: Client ломится к Server'у на Port 31337. А куда ему Server откликается? На этот же порт?



A: Соединение будет открыто между портом 31337 и любым свободным на компьютере, откуда был запрос на соединение.

Q: Какие protected mode дебагеры есть под DOS?



A: Самыми хорошими protected mode дебагерами, безусловно, являются те, которые работают на принципе эмуляции исполняемого кода. То есть каждая команда анализируется до ее исполнения, далее, в случае ее “безопасности” для процесса отладки, она выполняется в своем “обычном” виде. В случае же какой бы то ни было “ненужности” выполнения всего того, что должна сделать эта команда – она эмулируется. В данном случае может эмулироваться не сама команда, а реакция компьютера на ее выполнение. То есть, например, выполнение команды в данных условиях должно вызвать какой-нибудь exception, а далее происходит проверка. Так вот дебагеру необходимо обработать такую ситуацию и создать для ломаемой программы мнимость того, что она работает в “реальной” среде. Такими свойствами обладают следующие protected mode отладчики (известные мне): DEGLUCKER [только моя версия, пока в виде альфа версии], LTR. Под этими отладчиками можно дебагить абсолютно любое DOS приложение. Все они будут работать (будут думать, что работают) :) в “реальной” среде.

Q: Как можно сломать пароль на архив, который создан редким архиватором? То есть к этому архиватору не существует переборщиков.

A: Большинство людей идут неправильным путем. Они находят архиватор, пишут программу на языке высокого уровня (нет чтоб на ассемблере написать!), которая вызывает архиватор с некоторыми параметрами на распаковку с паролем. Пароль же они передают в командную строку. Пользуются так называемым bruteforce'м. Так вот, поясняю. В таком случае он совершенно не поможет. Потому что таким способ можно перебить до посинения и ничего не перебрать. Ведь сам ЗАПУСК процесса (архиватора) занимает ОГРОМНОЕ время. Во избежание таких недочетов можно воспользоваться следующим способом. Во-первых, раз архив создан редким архиватором, то можно предположить, что алгоритм запаковки с паролем в нем используется совершенно плохой (для него, естественно!). Во-вторых, нам необходимо скачать (если таковая существует) библиотеку для распаковки архивов. Такая библиотека обычно входит во все поставки архиваторов. Просмотреть исходник этой библиотеки и проанализировать программный код работы с паролем. Определить алгоритм, используемый для работы. Некоторые извращенцы (по-другому таких авторов не назовешь, я не буду показывать пальцем, но есть и такие) выкидывают из библиотеки распаковщика код, ответственный за распаковку запароленных файлов. Кажется неразрешимой задачей? :-) Но не для кул хаЦкеров! Если у тебя есть некое количество серого вещества, то вперед... в IDA. Конечно, именно туда, на вытаскивание алгоритма работы с паролями из UNXXX.EXE. При умении алгоритм распаковки вытащить несложно. Гораздо сложней разобраться, как все это “закручено”... Необходимо, как минимум, хорошо знать математику... причем высшую. А также сильно не помешало бы знание ассемблера :). Теперь необходимо полностью переписать на ассемблере этот распаковщик, причем с вытащенным из .EXE алгоритмом работы с паролем.

Обязательно тщательно прооптимизировать, вначале на простом, “командном” уровне, так как оригинальный распаковщик написан на языке высокого уровня. Далее следует оптимизация по тактам процессора (в зависимости от него самого), ну и написание самого переборщика. Возможно удастся реверсировать часть алгоритма (или воспользоваться чужими знаниями :).

Q: Читаются ли лог файлы Proxy Server'ов и реально ли с них каким-нибудь службам получить какие-либо данные?

A: Есть такое мнение, что на таких серверах логи либо никем не читаются, не смотрятся; либо если смотрятся, то не хранятся более скольких-то дней (обычно этим сроком считают 14 дней). Объективным ответом на этот вопрос являлся бы следующий: все зависит от сервера. И это так. На самом деле это не





все так безопасно, как некоторые люди представляют себе. Ведь существуют стандартные форматы ведения лог файлов. Распространены программы (для администраторов сетей) для чтения и интерпретации лог файлов (например, хорошо известная программа WebTrends). Эти программы преобразуют лог файлы громаднейшего объема в приятные на вид таблички и графики в формате HTML или еще каком-либо текстово-процессорном. Причем информативность этих таблиц остается не хуже первичной. Эта информация компактней (то есть ее может накопиться больше, ее можно дольше хранить). В этой информации легко находить нужные вещи. Там содержится информация следующего вида: кто, откуда, что смотрел, откуда в последний раз пришел.

Например, существует такая практика, как сортировка данных по каким-либо параметрам. Самые распространенные – это сортировка по времени, по просмотренным страницам, по запрашиваемой информации, по доменам и странам. Proxy Server – это ничего более чем частный вид WEB-сервера, только данные там не локальные, а в сети или кэше. Он их оттуда берет и тебе отдает, и наоборот. Логи на серверах – один к одному. Поэтому подумайте все же. Я думаю, что в большинстве случаев читаются и в большинстве случаев получить информацию реально. Потому как сами владельцы не заинтересованы в каких-либо проблемах.

Q: Где взять нашумевший Back Orifice 2000?



A: А где еще можно ожидать это чудо... http://www.bo2k.com.

Q: “Появились” у меня “извне” файлы Windows System Registry: SYSTEM.DAT, USER.DAT. Внимание, вопрос! :) КАК мне их просмотреть (экспортировать значение из них) на ЛОКАЛЬНОМ компьютере?

A: Простой способ (не для тебя :), который использую я – это просмотр в шестнадцатеричном формате, например, используя программу HiEW (привет SEN'y! :). Тебе же более подойдет следующий, упрощенный :) способ. Достаточно создать Shortcut в Windows на любую DOS-оболочку. В опциях Shortcut'а указать: Program -> Advanced ... -> [x] Prevent MS-DOS based programs from detecting Windows. Далее перезапустить это приложение, если оно уже было запущено. Теперь в нем набрать в командной строке “REGEDIT.EXE /?” (без кавычек). Ты получишь Help-Screen, из которого можно прочитать, что тебе необходимо использовать параметры /L, /R и /E.
Например, следующим образом. Кладешь в текущий каталог файлы SYSTEM.DAT, USER.DAT. И запускаешь “REGEDIT.EXE /L:SYSTEM.DAT /R:USER.DAT /E WEHACK.YOU HKEY CURRENT USER\RemoteAccess” (системные файлы берутся из текущего каталога). Тем самым мы получаем все данные об удаленных соединениях! :-)
Чего нам, собственно, и надо было. А еще с помощью моей программы их можно и расшифровать.. но это уже другая история. :)

Q: Постоянный, наверно, для тебя вопрос… Как же все-таки стать хакером? :) Ну или хотя бы просто хорошо разбираться во всех технологиях и т.п.

A: 1. Обязательным условием является: большое желание, не менее большое терпение и желательно какой-либо базис в подобных знаниях. Без желания и терпения ничего не выйдет. Спросите себя – надо ли это вам. Только честно ответьте на этот вопрос. Если вам нужны проблемы – вы их получите. Если вы азартный человек – то это для вас. Если у вас большая сила воли – то у вас все получится. Это не призыв к чему-либо. Каждый выбирает по жизни то, что ему ближе.

2. Необходимо изучать OS. Это подразумевает собой ежедневное использование этих самых сетевых OS. Наиболее простыми для данного случая будут являться бесплатно распространяемые версии UNIX.

3. Необходимо, как минимум, знать C или C++, а также ОЧЕНЬ желательно знание ассемблера. Также нужно иметь опыт в написании Win32 приложений.

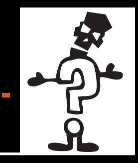
4. Необходимо читать англоязычную (большинство) документацию от разных хакеров и хакерских групп по стеку TCP/IP протоколов.

5. Частое посещение хакерских серверов, серверов по защите информационных технологий и т.п. В общем, серверов вроде www.rootshell.com и подобных ему. Все это делается с целью изучения принципов функционирования эксплоитов и способов их применения.

6. Постоянно зачитываться :) RFC стандартами Интернет технологий. Это тексты, описывающие технические подробности различных протоколов и соглашений. Это ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ условие. Так как основной процент взломов – это как раз и есть не соблюдение описанных в RFC стандартов. То есть как и в жизни – обход так называемых “законов”.

Q: Как по IP адресу организации узнать, в какой стране она находится, кто предоставляет Интернет и другую подобную информацию?

A: Можно узнать, на кого зарегистрирован домен (в случае с организацией):
whois.nic.mil
whois.arin.net
whois.internic.net
whois.ripe.net
whois.apnic.net
whois.ripn.net
Есть еще программка NeoTrace, которая выводит информацию прямо на карту мира. :)

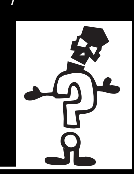


Q: Как всегда, хотелось бы ссылок на разные “полезные” (хакерские и “околохакерские”) сайты.

A: Вот несколько из моего ОГРОМАДНЕЙШЕГО листа. Напечатать его весь не представляется возможным. Потому что он ОЧЕНЬ большой.
http://astalavista.box.sk/ – поисковик для кейгенераторов, патчей
http://hack.cyberpunk.ru/ – программы, документации по взлому, криптографии и т.п.
http://www.eurosat.com/ – все про взлом спутниковых телепрограмм
http://radiophone.dhp.com/ – взлом сотовых телефонов, пейджеров и т.д.
http://www.hackerscatalog.com/ - \
http://caligo.webcafe.net/ - |
http://www.hackers-supply.com/hack/ - |
http://www.ilf.net/ - | НЕ
http://neworder.box.sk/ - | ПОЛЕНИСЬ!
http://www.aggressor.net/ - | ЗАЙДИ
http://www.phrack.com/ - | ДА
http://rootshell.connectnet.com/ - | ПОСМОТРИ
http://www.tsu.ru/~eugene/ - | :)



http://www.hackerscatalog.com/ - |
http://www.l0pht.com/ - /



Q: Как найти точку входа в HASP API?

A: “Это не просто, а очень просто!” [q]. Суть в следующем. Смотря какой драйвер для работы с HASP'ом используется. Если от '99 года, то пользы тебе даст это мало, потому как там “реальное” API почти не выполняет никакой роли, в отличие от старых версий. В старых версиях же это делалось действительно легко. Достаточно в программе (DOS/Win9x/WinNT – разницы нет) поискать строчку 'HASPDOSDRV'. После нее найти осмысленный код, команду JMP xxxxx [E9 xx xx {xx xx}]. Это и будет входом в API.

Ты мало знаешь? Ты хочешь больше знать и стать хакером? Ты не можешь этого сделать сам? Пиши мне и, может быть, я тебе чем-нибудь помогу... =)

– ведущий рубрики, твой личный Хакер

Мне можно задать вопросы по следующему адресу: xakfaq@chat.ru (в e-mail адресе нет русских букв!). Только очень прошу, сделайте в поле SUBJ письма пометку: 'вопрос по FAQ'.

Как разбомбить кликера

начнем с классики кликеров — родного Рэмблера с его популярным «Топ 100»

Some kind of story and stuff



ак сложилось, что нам двоим всегда нравилась в школе история. И, в отличие от одноклассников, мы периодически слушали, что там нам вдували. И среди потока словесной дайарии прорезались, знаете ли, вполне логичные домыслы. Их было много. Они многое объясняли. Особенно запомнилась нам тема классовых взаимоотношений. Не шарили мы до того, почему одни кричат: буржуи, ньюрашины, обокрали нас, барыги! А другие: ну, ты, чиста бомжара укonченная, пшла отсюда! Кто прав, кто виноват? ХЗ. На данный же момент есть явные классовые разграничения, но, в отличие от запада, наше классовое общество формировалось и формируется хаотично (во сказанули, а?). Но мы-то с тобой уже не совки и разводить баланду о "равенстве и братстве" не будем, хотя и воспевать песни новым русским тоже не станем. Ясная кочерыжка, что одни имеют бабок меньше, а другие БОЛЬШЕ. К чему мы все это говорим? А к тому, чтобы несколько подправить ситуацию с распределением финансов. В чужой карман, наполненный законными (пусть даже не совсем законными) деньгами, обращать свои шаловливые ручонки и не думай – не хакерское это дело, по чужим карманам лазать. Но порой чей-то карман наполняется тем баблом, что еще вчера было совсем виртуальным. Вот, наконец-то, ты и понял, о чем речь: мы расскажем, как реальные хакеры устраивают веселую жизнь любителям халявных бабок из Инета. Мы и сами интересуемся таким видом заработка, но по ходу процесса ведем себя прилично. Но вот есть такие засранцы, которые и денег снимают немерено, да еще так и норовят нахамить окружающим. Таким уродам надо задницу надирать! Впрочем, нючить, флудить и затроянивать – это старо и неприкольно. Они отморозки. Им это все по барабану. Намного круче в таком случае нанести удар по самому сокровенному: по их халявным деньгам. Проще говоря – отобрать у них бабло, но сделать это по-нашему: в хацкерском стиле!

Крутая накрутка!

Для начала расскажем, как прикрыть чужие аккаунты у спонсоров. Но прежде займемся рекламой самого сайта, который находится в опале, т.е. сделаем его практически не посещаемым, да и опозорим его конкретно! Как? Бегом иди на сайт и обнюхай его. Если на этой страничке ты видишь баннеры, присмотрись к ним совсем внимательно. Там будет до фига рекламы, в том числе реклама баннерных систем обмена. Вот они нас и интересуют. Как отличить рекламу спонсора от баннерной системы? Ну, вообще-то, ты не ребенок и можешь это сделать легко. Но иногда случаются нападки танковой болезни, и на этот случай мы тебе сейчас все расскажем подробнее. В основном хозяева русифицированных страниц редко пользуются услугами западных баннерных систем. На данный момент из отечественных наиболее популярны "Реклама.ру", "RLE" и "Intereklama". Баннерные системы нам интересны тем, что если твою жертву уличат в искусственном накручивании баннера системы, то последует неиз-

SideX (sidex@xakep.ru, ICQ #332026)
Relanium (rel@xakep.ru)



бежное обнуление его баланса. И им же заботливо накрученные показы уйдут в никуда! Теперь, когда его сайт нигде не рекламируется, резко понижается количество посетителей и непосредственно количество кликов. Ну и, ясный перец, резко убывают деньги. Итак, представим, что твоя жертва пользуется услугами баннерной сети Reklama.ru. Тогда мы устраиваем следующую заподлянку. В строке адреса счетчика набиваем: www1.reklama.ru/cgi-bin/href/имя сайта жертвы в системе?его ID/дополнительная инфа. И пускаем около 500 кликов единовременно (Ручками это делать трудно. Лучше юзать специальную прогу – HitProm, о которой мы писали в 7-м номере X.). Можно с реальным IP, т.е. твоим, но если система учитывает только уникальные клики, то через прокси. Все равно, просматривая статистику, супорт баннерной системы ну очень удивится, когда увидит, что с некогда мало популярной страницы за короткий отрезок времени пришло 500 кликов. И не менее возбудится, разглядывая адреса уругвайских анонимных прокси. Пускать лучше прямо после двадцать-четыре-нуль-нуль. И вплоть до трех-четырех часов утра. Чтобы сделать совсем по-кулхацкерски, лучше не грубо мочить баннеры, а наступать постепенно. А то жертва накалякает телегу супорту, что, мол, это все злые хакеры его мучают, а сам "невиноватая я". И, к несчастью, ему поверят. Так что чтобы твоему подопечному навесили мощного пинка, делай накрутки из расчета прибавления 10% ежедневно от суммарного числа хитов. То есть в первую ночь ударяешь сотней щелчков, во вторую уже 150 – 200 и так в течение недели, завершив примерно 500. Совсем растягивать и устраивать 1001 ночь Шухеризады (Хакеризады) не стоит, а то это халявщику окажется только на руку. Так. Теперь из "Рекламы" его уже с позором выгнали, но эта хитрая задница перебежала в "Linekexchange". И даже здесь мы устроим ему сладкую жизнь. Технология практически такая же, как и с рекламой.ру. Но только меняется адресок: http://www.linkexchange.ru/cgi-bin/rle.cgi&номер жертвы?random_number + адресок паги. Также пускаешь то же количество хитов. Но в этой системе не так жестко отслеживают акты хулиганства, как в той же "Рекламе", и тут можно грубо хитовать по 500 раз за ночь, в течении недели или до тех пор пока система ни отключит подопечного. Еще мы обещали рассказать про Интерррекламу и их "Бизлинком". Если "Реклама.ру" четко отбирает баннеры для ротации, то "Интерреклама", воистину, продажна. Иначе как объяснить обвальный поток их рекламы с порнушным содержанием? Благо – эта реклама гуляет по сайтам той же категории. Пусть гуляет. И если твоя жертва содержит пагу "интересного" содержания, то без накруток у этой системы не обойтись. Приступим. Мы уже упомянули, что эта компания активно сотрудничает с порносайтами, и поэтому они тоже достаточно активно прослеживают попытки накруток, то есть здесь действует схема, аналогичная применяемой в "Рекламе". И после первых сигналов наиболее вероятно исключение. http://www.bizlink.ru/cgi-bin/irads.cgi?cmd=go&pubid=номер&pg=1&nocache=номер. Вместо номеров вставляем ID жертвы. И все!

Вот мы с тобою втроем и выбили твоего противника из коммерческих баннерных систем. Но ничем, кроме потери денег и популярности сайта, это не чревато. Это плохо. Давай же сделаем так, чтобы он не только потерял деньги, но и незаслуженное уважение. Ты понял, о чем мы балакаем? Да, точно. О системах подсчета рейтингов.

Rambler TOP 100.

Начнем с классики кликеров – родного Рэмблера с его популярным "Top 100". Здесь придется накручивать используя прокси, так как хиты подсчитываются с уникального IP. Итак, приступим. Набиваем: http://www.counter.rambler.ru/top100.cnt?ID в системе Рэмблера + адрес страницы подопечного. Про подробности этой накрутки сказано много. Но упущено вот что: если сайт очень популярен, и у него бывает не менее 1000 реальных кликов (т.е. не Бусей Пукиным накрученных), то задача немного усложняется, оттого как с таким количеством посетителей сайты обычно грамотно администрируются, и перспективы такой накрутки явно предусмотрены. И тут ломиться напрямую не стоит. Поэтому накручивать рейтинг надо постепенно, по возрастающей. Процесс выноса сайта из "Топ100" растягивается на неделю, когда сайт явно войдет в тройку лидеров. Но тут уже хозяина сайта порвут конкретно! Естественно, если соседи по списку не входят в одну систему с подставленным. Но случается, что жертва и так занимает первое место. И тут уже надо мыслить менее прямолинейно. Просто делать по 10 тысяч щелчков в день однозначно не стоит, ведь тогда будет ясно видно, что лидер рейтинга находится под активной атакой. И твои дальнейшие действия окажутся бесполезными. Но есть вполне приемлемый способ. Для начала сайт-чемпион регистрируется в нескольких разделах "Топ 100" – к примеру, всегда можно отнести любой ресурс в раздел "Разное". Наверняка твоя жертва уже поступила так. Но если в одном из разделов она твердо держит лидерство, то маловероятно, что фарт будет и в других разделах. Поэтому ищешь, где еще жертва оставила свой след и уже по тому адресу внедряешь накрутчика. Вот после этого, когда появится один и тот же лидер в 2-х – 4-х разделах, последует исключение проекта из рейтингов. Ву а ля, блин.

MAFIA TOP 100

Когда-то был крутейший ресурс про братанов, распальцовку и прочее. Но теперь там безраздельно правит поисковой движок "Мафия Топ100". Ты видел его логотип, открыто стыренный у Рэмблера, на многих страницах? Вот этот рейтинг нам подходит особенно, так как у твоей жертвы, вероятно, страница в стиле "Хэ", и именно в этом "Топ100" имеется популярный раздел "Для хакера". Также здесь есть раздел "Для взрослых" :). В нем тоже много сайтов различных халявщиков. Мафия – молодой проект, но очень перспективный. И, в связи с молодостью и зеленостью, частенько становится жертвой "левых щелчков". Особо это характерно для названных разделов. Там постоянных лидеров обычно нет (по понятным причинам). Так вот нам это на руку, и если пагу твоего подопечного поднять до 2-3 строчки, то ему устроят ТАКОЕ... Ой. Насчет уважения и не вспоминаем. Просто на следующий день твой герой из дома побоится выйти :). Мафия бессмертна, типа, пацаны.

Прошли те годы и...

Закончилась былая популярность. Теперь редкая ТУпица долетит до середины полуживой паги. Наш некогда агрессивный инетчик враз превратился в мышь. Но он все равно постоянно выгребает из почтового ящика чеки. Не простые, а денежные. И потом, чтобы купить гору слабительных и успокоительных, он обналичивает их в банке. А что это значит? Что миссия не закончена, и предстоит нанести сокрушительный удар по самому... Пожалуй, даже святому. По халявным бабкам. Ты же видел картинки с рекламой спонсора? Вот. Быстренько заряжается адресок рекламки. Тут разрисовывать и обмусоливать варианты не станем – все монопенисуально, ситуации однотипны. Так, для примера приведем "Клик агентов". Здесь расклад такой: http://ads.click-agents.com/cgibin/banner.ca?Lamer. Пояснения излишни. Lamer – ID жертвы в системе спонсора.
Но вот еще один спонсор. Его накрутка интересна тем, что он довольно популярен у наших халявщиков, а также в адресе баннера содержится подробная информация о жертве, точном местонахождении баннера, предполагаемое количество кликов.
http://adforce.imgis.com/?adlink346196211misc=XXXXX;AdId=XXXX;BnId=1;IMGIS;loc=500; буквы X – вся инфа о твоей жертве. Так что после накручивания по ссылкам, как эта, у твоей жертвы практически не будет шансов отбодаться, прикрываясь ссылками на хацкеров, ибо все будет однозначно известно. Но со спонсорами есть свои заморочки. Так, в системах обмена часто заключается договор между рекламодателем и хозяином



Есть пара методов работы с особо упертыми козлами, но это уже дело совсем грязное – десять раз подумай, прежде чем руки марать.

сайта, и со спонсором можно работать много лет, не зная, что он собой представляет. И частенько взаимоотношения строятся чисто по-бакланcки – на честном слове. Поэтому если жертва – новичок в системе, то и доверие к ней значительно ниже. И тут достаточно сделать штук 100 хитов с реального айпишника. И через пару дней аккаунт прикроют. Если же жертва работает более полугода, то нельзя напрямую гасить, нужно накручивать баннеры постепенно. Обычно спонсоры теряют терпение при прогоне более 1000 левых щелбанов. Но это еще зависит и от расторопности администрации. Так, бывает, что наличие накруток отмечают лишь при подготовке чека и документов для отправки. Поэтому не надо париться, рассматривая прибавление бабок на счету у спонсора вместо ожидаемого краха. Не бойся, в почтовом ящике вместо чека он найдет доку о расторжении отношений. Но вот если твой герой долго работал со спонсором, то ему в мыло будут просто приходить предупреждения о нарушении рулесов. Так что в таком случае лучше бомбить баннер в течение недели, а то и двух! И у всех есть конец, тьфу, всему есть он самый.

Клубная пора!

Но есть некоторые траблы с тем, что иногда, при подсчете аккаунта, спонсор автоматом отбрасывает хиты с анонимных проксей и просто повторяющиеся. Но тут нас спасут любимые клубы. Нет, вести жертву в "Нирвану" и спаивать не стоит, тем более ожидая, что от этого тебе бабок с него обломится. Когда потеряет все бабки, то он сам себе устроит веселую жизнь, со всем сопутствующим. А пока затусуемся в кликерские клубы. Вот там все и кликают. Ты про них много слышал, теперь практикуйся – сейчас они нам помогут снять бабло со счета жертвы. Для этого регистрируешься в клубе от имени жертвы и даешь адрес баннера, который надо накрутить. И со следующего же дня на твою жертву обвалится куча бабок. Но одновременно с ним об этом узнает его спонсорский босс и быстренько отключит его. Откуда боссяра узнает? Не бойся, спонсоры не такие лошары, как кажутся, и у них ведутся базы по членам кликерских команд. А даже если Босс и не узнает, то ему поможешь ты, написав соответствующую телегу. Итак, ты зарегил жертву в клуб. Теперь беги на страничку спонсора и пиши ему письмо, в котором укажи данный линк и линк клик-клуба, в который ты его внес. В письме объясни, что увидел случайно данное надувательство и не смог перенести такого обмана, что твое сердце кипит от негодования, и ты не мог не рассказать об этом. Причем можешь указать свой аккаунт у данного спонсора (если есть), так как многие спонсоры даже платят за стукачество (иносранцы, что с них взять...). Работает безотказно, так как клик клубы – главный страх спонсора, конечно, после хацкеров :).

Прочие стукачки

Есть как бы еще пара методов работы с особо упертыми козлами, но это уже дело совсем грязное – десять раз подумай, прежде чем руки марать. Но все же...

Метод №1.

Пишешь спонсору, что данный человек рассылает спам. Надо обязательно приложить текст сообщения, присланного жертвой (напишешь сам за пять минут), желательно приложить к данному письму фотографию с детской порнографией, причем заявлять, что таких писем было уже множество, но теперь терпение иссякло! Теперь ему не просто закроют аккаунт, а с позором выгонят, возможно, даже его имя будет выставлено на первой странице с пометкой "козел недели". Если же спонсор забьет на твою телегу, то надо немножко напакостить на самой страничке жертвы. Если там есть конфа, то идешь туда. Во многих поддерживаются тэги, ставишь там ссылку на порнушный сайт. После этого в самой конфе откроется соответствующая картинка. В таком случае у подопечного не только занулят счет, но и провайдер (типа чат.ру) хост его выпрет.

Метод №2.

Еще можно немножко классики стукачей. Ты пишешь письмо спонсору, в нем указываешь адрес странички жертвы, а в теле письма пишешь, что на данной странице находятся призывы к насилию, номера кредитных карт, всякие хакерские документы и описания хацкерских прог. Они все равно не могут ничего прочитать на русском языке, так что твои слова будут приняты за чистую монету. Если у твоей жертвы страница о клоповодстве, то спасает опять же конфа. Можно написать от балды 16-ти значное число и подписать VISA. Или крупными буквами выдать всю классику англоязычного мата. Но, скорее всего, там уже весь набор слов, не разрешенных в полиси у спонсора. И достаточно только замылить телегу спонсору, с сабжем ABUSE!. На такие письма супорт быстро реагирует и вскоре также закрывает баланс. Хех... Кляузничество – это, конечно, отстой, но в нашем деле все способы хороши. Заподлянки, они на то и заподлянки, чтобы про совесть забыть. :) Есть, ясный пень, масса других заподлянок, о которых мы рассказывать не будем, ибо в лом. А так – всегда рады получить твои уникальные методы по борьбе с обморозью.

ИнструМЕНТарий

А ты пробовал нажать на ссылку 500 раз вручную? Если да, то понятно, почему у тебя постоянно разваливается наш журнал :). Ты же мог вообще свинтить себе мозги на этом деле. Поэтому прекращай тупо давить на пимпы. Будем механизировать твой колхозный труд. Ты уже мог видеть кучу таких программуленций. Одной мы даже вскрытие делали, и ты мог глубоко и подробно узнать: зачем нужна кнопка "Выход", и вообще, что такое клик. Это мы про Хитпром, кульная штука. Но мы откопали ее только в двух местах. И в обоих релизах жили гости, в виде трояшек. После удаления скальпелем и дебугером дряни мы получил убогую козлину, в дальнейшем погибшую от руки доброго хирурга. Да и вообще, надо прогрессировать, вот поэтому предлагаем другой, более продвинутый накрутчик. Название ему – "Накруут". Именно НакрУУт, потому как при его использовании возникают бурные эмоции, притом положительные, и название это очень точно отражает сущность. Если у Хитпрома был дохленький набор проксей, слабоватый движок, то здесь все по-другому. Понятие количества кликов здесь особенно не рассматривается, что очень удобно, так как у Хитпрома максимально задавалось 500 кликов, а в нашем убойном деле этого порой недостаточно. Работает вся эта байда очень быстро, оттого как использует вполне рабочий прокси-лист, да и хитит более удачно. Но тебе никто не мешает снять "Использовать прокси". И бомбить напрямую, изничтожая жертву. Хотя, при изощренных издевательствах, прокси бывает необходим. Также здесь есть возможность спуфинга, что частенько также помогает при хитроумных атаках. Ну и масса других приятных фенечек. И нет всякого отстоя, типа заплати 30 бакинских, а то прога умрет. Здесь все культурно, и просят только прогнать Накруута по нескольким баннерам авторов. Отчего же не поблагодарить за такую классную вещь? Достать это добро можешь на http://hate.main.ru/dpgrp/nacroot. Там последняя версия 2.21, кажется, но ты смотри за обновлениями, ибо, например, возможность работы со спуфом появилась совсем недавно.

Прогоняя клики, мы наткнулись на еще одну прогу по бешеной накрутке. Называлось то чудо Click agents (в народе "Кака"). С ее помощью можно сильно кому-нибудь в карман нагадить. Несколько более удобный интерфейс, чем у Накруута. Меньше настроек, но все необходимое имеется, да и всякие фичи (типа спуфинга) порой не особо потребны. Все просто и понятно. Лист проксей вполне подходящий, но сам знаешь, что анонимки часто прикрывают, и рано или поздно лист станет мертвым. Но это не важно, так как в любой момент можно пропатчить список, добавив свежачка. А так – удобно встраивается в винды, может запускаться, как только почувствует соединение с Инетом, так сразу начинает пробивать щелчки, это удобно. Можно вообще не думать. Думать придется жертве. Причем потом. В общем, очень рекомендуем данную вещичку. Особенно нам понравились уже включенные несколько спонсоров – если подвезет, то особенно не придется рыпаться с настройками. В этом же номере ты сможешь прочитать об этой проге подробнее.

Беспредел или "чтобы по справедливости"?

Возникают некоторые сомнения в возможности такого хака. Но он реален. И вполне прост для освоения. И для разорения жертвы, скорее, требуются не знания, а желание. Поэтому серьезно подумай, перед тем как бомбить странное существо, названное между нами "жертвой". Одно дело проломать очередную гнилуху, где есть только ссылки на "хацкерские проги", которыми кишит рунет, а совсем другое – скинуть качественный, проработанный проект. Решать, конечно, тебе, но ты должен понимать, что есть кулХацкеры, а есть каЛхацкеры :), и не дай бог тебе попасть во вторую категорию.

P.S. У нас открылся лист рассылки по теме заработка, чтобы подписаться – шли письмо на адрес rel@xakep.ru с темой "Subscribe".



TeamFortress'99

Торик
(torick@xakep.ru)

Побеседовал я тут с некоторыми участвующими кланами и собрал небольшую статистику. Причем статистика ента была собрана еще перед началом всех сражений, так что настроение ребят до битвы и их позднейшее положение в турнирной таблице ты сможешь сравнить по полной программе.

Клан: PTT
Представитель: Николас
Город: Москва
Опыт: большой :)
Участие: MTFL, ныне 9-е место в общей таблице
Чувства: Наверняка проиграем. Но денег не жалко.

Клан: DemiGodS
Представитель: Andr
Город: Москва
Опыт: Достаточный, более двух лет
Участие: ВСЕ ЧЕМПИОНАТЫ
Чувства: Холодные.

Клан: InTS
Представитель: Андрей
Город: Москва, Теплый Стан
Опыт: очень маленький
Участие: общий MTFL
Чувства: Думаю, проиграем. Но мы не за тем сюда пришли :)

Клан: DoT
Представитель: Даниил
Город: Самара
Опыт: 2-3 года
Участие: местные самарские разборки
Чувства: Не боимся проиграть.

Клан: SPb (из представителей питерских кланов BAD+DEMONS+FW)
Представитель: Александр
Город: Санкт-Петербург
Опыт: у каждого свой - разброс немаленький
Участие: многие TFL, 2 место во Всероссийском чемпионате по TF
Чувства: Войдем в тройку лидеров!

Клан: DS
Представитель: Андрей
Город: Уфа
Опыт: Не очень большой
Участие: нет, увы
Чувства: Хотим победить!

Клан: SPRUT
Представитель: Владимир aka littleB (он же маленький друг большого Гоблина)
Город: Санкт-Петербург
Опыт: 2 года
Участие: 1 Всероссийский Чемпионат - 1 место, 1 сезон OGL - 1 место
Чувства: Боимся московских BAD (черт, а ведь как в воду глядел!).

Клан: KEX
Представитель: Игорь
Город: Москва
Опыт: 1.5 года
Участие: MTFL 97-99, 3 место на MTFL 98
Чувства: Так себе, но надеемся победить.

Клан: UT
Представитель: все сразу :)
Город: Москва
Опыт: 1.5 года
Участие: MTFL - место
Чувства: Боимся только ребят из МФТИ. Остальное - видимость.

Клан: The Butchers
Представитель: Олег
Город: Рязань
Опыт: примерно 1 год
Участие: только местные разборки
Чувства: Чувства просто ужасные, но денег не жалко.

Клан: EZH (aka ËZH)
Представитель: Кирилл
Город: Москва
Опыт: год
Участие: MTFL, 11 место
Чувства: Думаем, как перехитрить соперников - иначе мы их не сделаем.

Клан: FIQ (aka Фикусы)
Представитель: Сергей
Город: Москва
Опыт: 1,5-2 года
Участие: MTFL 97-99, общий - 6 место сейчас.
Чувства: Шансы есть, но будет сложновато.

Клан: OmT
Представитель: Алексей
Город: Москва
Опыт: 1-2 года
Участие: общий MTFL - 6 место.
Чувства: Не боимся никого!

Вообще, вставать в девять утра – это большая гадость. А мчаться на другой конец города в девять утра – еще большая. Правда, на такое событие, как TF'99, съездить в девять утра можно, тем более раз Главный Игровой сказал, что надо, вот и... ну да ладно. Итак, я поехал.

День первый

"Открытый Турнир по TeamFortress – Москва'99" происходил 11-12 сентября в клубе GameCity под руководством Московской TeamFortress Лиги и при финансовой поддержке компании "Формоза". Открытость турнира выражалась в том, что для участия в нем достаточно было подать заявку и заплатить 300 р. за всю команду (в команде шестеро, так что получается 50 р. на рыло – вполне по-божески, да и ламера отсеются!). Участвовало 24 команды вместо первоначально планировавшихся тридцати двух (видать, много безденежных ламеров оказалось). Призовой фонд, предоставленной "Формозой": Diamond Viper V770/32M/TNT2 за первое место, DVD Drive Creative 5241E за второе, Monster Sound II MX300 за третье и некие "поощрительные призы" за четвертое. Не супер, но вполне прилично, и вещицы в хозяйстве полезные. Вот непонятно только, как победители их потом между собой делить станут. Разве что продадут на толкучке и на полученные призовые барыши пивом упьются вусмерть...

...Клуб GameCity находится в одном из тех чудеснейших переулков Москвы, что так сильно напоминают отдельные уровни Кингпина. Пар, исходящий от асфальта поутру, заводик, грузовик, мигающие неоновые вывески. Нагнетающая атмосфера. Зато в здании куда лучше. Третий этаж (причем не такие этажищи, что в старом здании Орков в МИСиСе, а нормальные этажи), дружелюбный охранник на входе, туалет и буфет – все удобства современного клуба. А компутеры-то какие современные! Celeron 333 / 64 RAM / 4.2 гига винт / Riva TNT либо Voodoo 2. Правда, участвующие в турнире все равно играли без ускорения (а на ТээНТе это вообще невозможно)... Версией TeamFortress, на которой велась борьба, разумеется, была избрана v.2.8; пускалась под QuakeWorld 2.30 с выделенным сервером, на котором был установлен собственный файл настроек server.cfg (для желающих поглядеть: ***www.zone.ru/tf99/files/server.cfg***).

Правила соревнования – это этакий advanced вариант чемпионата мира по футболу. В поединке, ясен пень, побеждает команда, забившая больше всего голов... тьфу, заклинило! – утащившая с чужой базы на свою больше флагов (TF – это на манер зарницы в Кваке, если кто вдруг не знает). В первый день соревнование идет на очки: три очка присуждается за победу, одно очко – в случае ничьей, а сколько дается за проигрыш, ты и сам догадаешься.

Итак, 10:30. Народ потихоньку подтягивается, я мучаю админов на предмет всяческих подробностей о Турнире, админы загнанно отмахиваются и ошалело мечутся вокруг компов. Последние приготовления перед бурей... Кланы PTT и DGS уже занимают свои места в ожидании предстоящих битв. К одиннадцати подтягиваются остальные ребята, участвующие в утренних разборках – UT, Foki, KEX, InTS, DS. К превеликому удивлению, клан DC в клуб не является. Его место занимает FIQ ("Фикусы"), по случайности оказавшийся в нужном месте в нужное время, хотя и не в полном составе. Обычные неурядицы, без которых не обходится ни один мало-мальски значимый чемпионат...

Команды делятся на группы по четыре. Всего получается, как ты верно подсчитал, шесть групп. За первый день команды каждой группы переиграют друг с другом. А соответственно – три тура, по результатам которых восемь команд отсеется; оставшиеся 16 продолжат борьбу на второй день.

Судя по первым стычкам, либо слабых на турнире почти не оказалось, либо сильные в первый день экономят силы да разыгрываются... Или волнение сказывается – уравнивает всех со всеми. Например, будущие чемпионы UT играют одну партию вничью, в другой с трудом урывают один флаг и лишь в последнем бою дня оттягиваются на "Фикусах" – шесть флагов чистыми. Другие будущие финалисты, X3 (расшифровывается как "Хрен знает") вообще сражаются на удивление плохо, о чем впоследствии честно и напишут на своей домашней клановой страничке.

Больше всего команд, как и следовало ожидать, из Москвы: Bauman's Angels of Death (сокращенно BAD; МВТУ), BeasT (МФТИ), DemiGods (МФТИ), Extra Terrestrials, EZH, Forever in Quake, InTS, K7, Кексы, Mass Asses Destruction, Omega Team, Pretty TeamFortress Team, SD, TMK, Universal Team, Whistlin' WoodPeckers и X3 (МФТИ). Из Северной столицы, как ни странно, всего две команды: SPb (гордо озаглавленная как "Сборная Санкт-Петербурга", что, впрочем, недалеко от истины) и Sankt Petersburg Russian Union Team (тоже, надо сказать, без ложной скромности). Столько же команд из Екатеринбурга: Foki и Foki's Body Interception. И, наконец, оставшиеся три команды: The Butchers (Рязань), Daemons of Tower (Самара), Death Service (Уфа). Молодцы, ребята, из таких далей приехали!

Первый тур: карта **oppose**. Второй тур: **demoz2a**. И третий: **qdeth3**. Как выясняется, многие кланы не сообразили в преддверии турнира отыграть карты в домашних условиях и теперь, оказываясь на незнакомой местности, вынуждены держать безмазовую круговую оборону, так как на ходу сориентироваться трудновато, будь ты хоть сто раз профи. В клубе царит атмосфера борьбы... вот сказал и задумался, а действительно ли так? Пожалуй, нет. Правильнее сказать: рабоче-тусовочная атмосфера. Народ кучкуется всюду и повсеместно, о чем-то тихо либо не в меру громко шушукаясь и перебалты-



ваясь, толкаясь, узнавая знакомых и обсуждая ход сражений; без устали бегают свои нескончаемые стометровки админы, вымотанные и взмокшие, но вместе с тем гордые сознанием того, что без них здесь ни черта бы не пахало; и над всем этим аки буревестники реют отрывочные, щедро снабженные отборным русским фольклором реплики играющих. Идет война командная, священная война...

День Первый заканчивается, настает время подводить итоги. В следующий тур по набранным очкам проходят: X3, K7, ET, DoT, BAD, SPRUT, UT, SD, InTS, Foki, Spb, DemiGods, OmT, KEX, EZH, PTT. Однако совершенно неожиданно команда TMK отказывается от дальнейшей борьбы. Трабл в том, что они не рассчитывали на игру второго дня, так что у них на завтра не был готов состав игроков. И такое бывает. Их место занимают InTS – по-своему уникальная команда, в ее состав входит трое врачей-реаниматоров! Видать, ребята счастливы – они ведь и не рассчитывали пробиться во второй день, вполне реально оценивая свои силы. Но дрались неплохо, и как результат – прорыв. Завтра – одна восьмая.

День Второй

На второй день погода испортилась окончательно, на улице было слякотно и промозгло... но зато в клубе сделалось вдвое жарче прежнего. Началась игра на выбывание. Или, если хочешь, "**Single Elimination**" – это такое официальное типа название.

Вот тут уже аналогия с футбольным чемпионатам самая прямая получается, на манер твоей кишки, только еще прямее. Сначала 1/8 финала, потом 1/4, затем полуфинал и, наконец, матчи за первое-второе и третье-четвертое места.

Питерцы SPRUT в борьбе с KEX проводят самый результативный бой на турнире: счет 18:23. InTS (кстати, расшифровывается как "Интернет Теплого Стана") выбывают исключительно по "техническим причинам", т.е. по собственной глупости. Типа они свой состав не согласовали. Разногласия с судьями – и все, проигрыш... В четвертьфинале предстоят следующие бои: SD vs UT, K7 vs X3, DoT vs ET, SPRUT vs BAD. Из семи немосковских команд остаются только две: питерские SPRUT и – рулез! – самарские DoT.

В боях второго дня турнира ничьих быть не может. Если команды отыгрывают с ничейным счетом, назначается дополнительный матч на той же карте. Если снова ничья – еще один матч, но уже на карте, выбираемой админами по научному принципу "от балды". И так до посинения, пока одна из команд не ляжет.

Результаты четверть финала: X3 vs K7 – 10:2 (в клочья), ET vs DoT – 4:1 (что ж, самарцы добрались до 1/4 – разве плохо!), BAD vs SPRUT – 7:4 (тяжелый бой), UT vs SD – 8:0 (будучи не самой мощной командой, SD еще в самом начале отборочных проиграли DemiGodS 5:0, но тем не менее не пали духом и смогли выбраться в 1/4!). Ребята из X3 о своем бое потом напишут на клановом сайте:

"Дальше мы вышли на K7 на Well. Все нам говорили, что это сильная команда, однако пророчили успех. У нас был снайпер в дефе (всеми вами "любимый" Весна :)), так что мы были уверены в нулевом счете с их стороны, однако на первых минутах у нас унесли флаг, начав после этого жутко кемперить на улице. Мы начали мохать. Но после того, как мы все же утащили с собой в атаку Весну, это было примерно минуте на 20-ой, нам удалось унести эту поганую тряпку. Ну потом мы начали их откровенно паравозить – в итоге счет 10:2 (еще бы, наш легендарный Весна минут 5 стоял у них на пандусах :)). После этой игры все наши спектаторы кинулись пожимать руки Пастеру (немного пальцев :)), говоря при этом – "Фантастика! Это было круто!" Короче, это была самая классная наша игра на турнире..."

1/8 финала проводилась на карте **muskrat2**. 1/4 – на **wellgl1**. И полуфинал – на **2fort5**. А дальше, чтобы зря не мучиться, процитирую фрагмент из правил на сайте турнира TF99: "Игра за третье место проводится между командами, проигравшими полуфинал. Карта определяется случайным образом из карт турнира. Финал разыгрывается на трех картах до двух побед одной из команд. Карты и их порядок выбираются случайным образом из карт турнира."

Полуфинал играют на карте 2fort5 кланы разных мастей, но одного города – Москвы: ET vs UT, X3 vs BAD. Universal Team не оставляют "инопланетянам" ни одного шанса (6:0), а X3, хоть и с трудом, но одолевают "плохишей" (6:4).

Третье-четвертое места были разорваны таким вот макаром: на карте muskrat2, BAD vs ET – 8:0. Как бык красную тряпку. Что ж, не зря ведь BAD почитались за одного из главных фаворитов турнира.

Финальная игра между UT и X3 велась в четырех ипостасях: карта 2fort5 – основное время и дополнительное, карта qdeth3 – основное время и дополнительное. Причем X3 не знали о том, что могут быть бои в дополнительное время. Попробовали повозмущаться, однако были быстро урезонены организаторами – дескать, правила читать надо, они для того и вывешаны на сайте, чтоб потом всяких вопросов не возникало. Ну а какая может быть игра, когда уже настроение нерабочее и мысли не о том, как победить, а черт знает о чем... И вот результат:

UT vs X3: 2fort5 – основное время – 0:0
UT vs X3: 2fort5 – дополнительное время – 2:0
UT vs X3: qdeth3 – основное время – 0:0
UT vs X3: qdeth3 – дополнительное время – 1:0

Позже, рассказывая о турнире (и о славной победе клана, конечно!), один из участников UT, имеющий ник JH, напишет на сайте:

"По окончанию чампа у меня утвердились некоторые постулаты, как то:
- Каждая надпись "your flag has been taken" отнимает у человека 10 минут жизни,
- Каждая безмолвная секунда после надписи "your flag has been taken" отнимает у игрока еще 2 минуты жизни."

Таким образом, финальные места распределились следующим образом:

Первое место заняла команда UT — Universal Team (Москва)
Второе место заняла команда X3 (Москва)
Третье место заняла команда BAD (Москва)

Надо ли чего-то добавлять? Остается лишь от всей души поздравить победителей и пожелать проигравшим не унывать и готовиться к TeamFortress 2000!

Всем, кто желает узнать побольше о турнире, отправляться на сайт www.zone.ru/tf99 – общие сведения, правила, участники, результаты и всякое прочее в тему.

Победители TF'99 - команда Universal Team!

Всеобщий хз, как атаковать X3 на карте Qdeth3





Во время турнира: "Бл@!!!!!! ФЛАГ! ГДЕ? ВЗЯЛИ? НЕТ? ГДЕ ФЛАГ?"

Сразу после награждения: "Остальное - видимость" ;)



Игровой RUnet

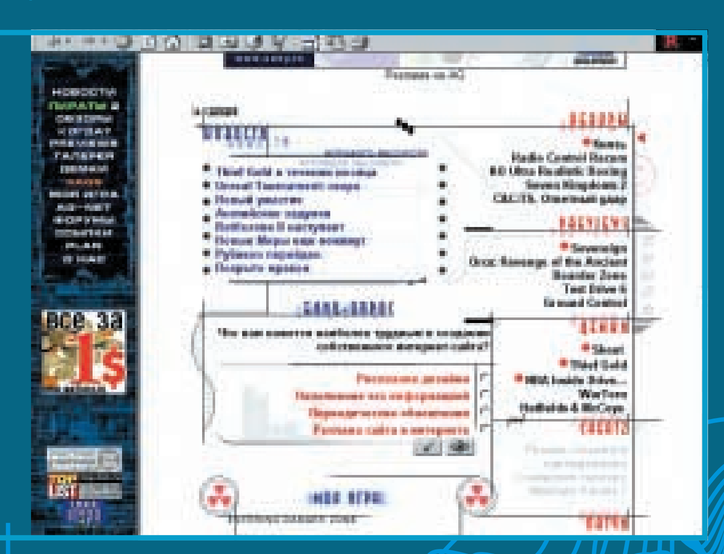


"Игровой RUnet" — новая рубрика, вступающая в действие начиная с этого номера. Здесь мы расскажем тебе про отечественные сайты, посвященные компьютерным играм, а также уделим внимание событиям, происходящим в игровом российском И–нете. А то ведь действительно — чего мы все про западное да про западное, как будто и своего ничего нет! Ведь есть, и подчас на таком уровне, что западники, будь они в состоянии читать по русски (ущербные, бедолаги...), подавились бы от зависти. Если у тебя возникнут какие пожелания или предложения по ведению рубрики — кидай нам на почту, не стесняйся. Будем только рады.

Редакция

Absolute Games

HTTP://WWW.AG.RU



Absolute Games ворвался на российскую сцену компьютерно-игровых онлайновых изданий (жуткое сочетание слов) 3 апреля 1998 года. Был ли этот день торжественным "закладыванием" первого html-тэга или появлением в свет первых рубрик и статей – того уж за давностью времен никто не вспомнит, но как бы то ни было, Днем Рождением AG принято считать 3-й апрелев день. "Вывели", вскормили и поставили на ноги это существо два опытных селекционера игровой индустрии – Андрей Шевченко aka Zombiek и Вячеслав Голованов aka SLY.

Как и у любого живого существа, у AG есть свои предки. Когда-то в лохматые годы Андрей Шевченко создал домашнюю страничку Ascendancy Entertainment, где предавался обозреванию событий гейм-индустрии. Сайт постепенно обретал популярность, и настала пора задумываться о чем-то более солидном. Гонимый творческими идеями, Андрей был одержим мыслью создать самый популярный игровой сайт в России. Этой мыслью он успешно заразил своего друга – Вячеслава. Было придумано название Absolute Games и куплен домен.

С первых же недель работы AG показал себя не с худшей стороны и, забираясь по горячим ступеням хит-парада Rambler, соревнуясь с "ЗАВХОЗОМ", "Страной Игр" и другими тогдашними лидерами, спустя несколько месяцев пополнил маленькие ряды лидеров игровых изданий. Причины успеха? Я бы назвал удачный дизайн, ежедневное обновление, множество интересных разделов и достойное качество статей.

Обратимся к конкретике. Как любое, даже самое захудаленькое и темненькое издание, AG стоит на спинах трех китов: новости, обзоры, превьюшки и демки. "Новости" находятся на потоке, обновляясь несколько раз в сутки. Радует то, что тематика новостей не ограничена и посетитель сайта может узнать не только о выходе очередной игры, но и о событиях игровой и околоигровой общественности, каковые по накалу страстей заменят любую мыльную оперу.

Разделы "Обзоры" и "Previews" просты, как трусы по рубль-двадцать. Классика. Нажимаем на ссылку, читаем текст, смотрим обильные скриншоты и, накачавшись знаниями, уползаем восвояси, довольные жизнью и собой. Статьи написаны качественно, на уровне игрового печатного издания, а подчас и получше – чувствуется, что пишут опытные геймеры, а не ламер Миша.... Но, впрочем, в этом кроется и недостаток. Размеры статей. Согласись, текст на экране читать труднее и нуднее, чем на бумаге. AG этого не учитывают, а как следствие – не всегда хватает терпения дочитать до конца даже самую интересную статью.

Ну и "Демки" – до недавнего времени самый редкообновляемый раздел, но это уже пофиксено. Удобно реализована система скачки. Раздел для тех, кто сидит на выделенке ;)

Перечисленным список разделов AG, конечно, не исчерпывается, иначе не быть бы ему лидером. Даты релизов в "Когда?", свежие скриншоты в "Галерее"; не

Антон Лымарев aka Rosco McQueen
(orandrew@cityline.ru)

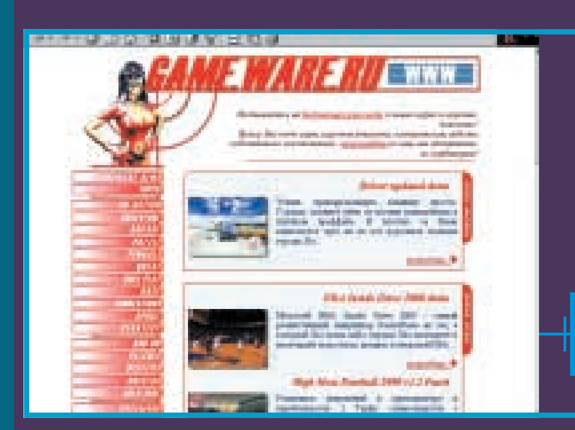
нуждающиеся в комментариях рубрики "Форумы" и "Ссылки". Месяц назад открылся раздел "Пираты 2" – нечто типа сборника последних новостей с фронта компьютерного пиратства; там ты можешь найти несколько статей, относящихся к этой теме, а заодно и всякую лабуду навроде: "Зомбик задержан милицией".
Особняком стоят однонаправленные рубрики "Моя Игра" и "AG-net" – если ты отвечаешь установленным критериям, то можешь открыть собственную страничку на AG. Уже есть четыре: по игровой музыке, по скинам, посвященная футбольным делам и "СОВХОЗ" – пародия на сайт "ЗАВХОЗ" (который был раньше на www.quake.spb.ru). Еще есть рубрика ".plan", где мы можем прочитать всякую отсебятину авторов AG... особого смысла эта рубрика не несет – так, чисто треп о жизни.
Совсем недавно открылся "Железячный магазин AG" в Москве – Absolute Computers, являющийся совместным проектом AG и Bink-Style Computers. Через сайт AG можно ознакомиться с прайсом и подъехать по указанному адресу с целью прикупить чего-нибудь полезное для своего железного друга. Цены – вполне удобоваримые. В общем, штука полезная, тем более что создатели сайта обещают вскорости запустить онлайн-магазин, суть которого – покупка через сайт и доставка на дом.
Ну и теперь самое интересное. Ты про Nuclear Xaos слыхал?.. Nuclear Xaos (www.xaos.ru) – первый и пока единственный по-настоящему дочерний проект AG... очень популярный и теперь уже скандально известный. Как утверждает Андрей Шевченко, это первый проект AG, за который взялись серьезно. Сверхзадача, поставленная перед сайтом, сводилась к "догнать и перегнать "ЗАВХОЗА", укрепившегося в нише 3D жанров. Человека для ведения новозадуманного сайта долго искать не пришлось: в AG сразу же обратился Виктор Быстров– хозяин известной странички vic-tor.quake2.ru. Виктор решил, что AG наиболее подходит для раскрутки его сайта. Было заключено соглашение. С этого момента деятельность Nuclear Xaos можно было считать начатой.
Под лозунгом "Самые оперативные 3D новости в России!" сайт сразу влился в общую атмосферу русского игрового И-нета. Получая постоянную мощную раскрутку со стороны AG, "Хаос" практически сравнялся с "ЗАВХОЗОМ"; последний, видя, что его трон изрядно закачался под натиском новичка, некоторое время назад преобразовался в Daily Telefrag. В общем, дела "Хаоса" шли в гору и ничто не предвещало грядущего раскола... А потом русскую сетевую общественность потрясло сообщение о переходе "Хаоса", в полном составе, на конкурирующий с AG сайт 3DNews. Типа, не ждали?..
Событие вызвало естественный интерес со стороны других онлайновых изданий. Задавалось множество вопросов обеим сторонам конфликта. Виктор Быстров, отвечая на вопросы игрового сайта KGB, обвинил Вячеслава Голованова в диктаторстве и намекнул, что у Вячеслава мания величия. Виктор сознался, что допускал ошибки, оправдываясь тем, что это подобного рода деятельность была для него в первый раз. Он добавил, что эти причины (свои ошибки он называл причинами) – лишь повод отделаться от него.
Посыпались вопросы в адрес AG. Вячеслав Голованов отказался отвечать, ссылаясь на свое нежелание "выносить сор из избы". Отдуваться пришлось Андрею Шевченко. В интервью все тому же KGB он рассказал, что было совершено два нарушения правил со стороны Виктора. Также Андрей упомянул о уступках, предложенных Виктору. (Полную версию интервью можно прочитать на сайте http://game.kuban.net/intervu.htm).
Кончилось тем, что Виктор Быстров сдружился с 3DNews и ведет там раздел Xaos News, который, что примечательно, находится на изначальном "хаосовском" адресе. А редакция AG, набрав новый состав, продолжает вести Nuclear Xaos, но уже под новым адресом: www.xaos.ag.ru. И как правильно сказали ребята из KGB: "Всех рассудит время".
...Ну вот, Absolute Games разобран буквально по косточкам. В целом, AG оправдывает свое звание одного из лучших российских игровых ресурсов в И-нете. Причем здесь даже авторская работа оплачивается – редкий случай! Каждому, начиная с самого кинутого чайника и кончая убежденным в себе хакером, придется по душе AG.
Осталось добавить, что многие рубрики AG еще не работают – вот уже полгода как в разработке находится следующая версия сайта, имеющая рабочее название Absolute Games 2. На вопрос о планах на будущее Андрей скромно ответил: "Открытие сервера Absolute Games 2, выход на мировой рынок".


Великий и могучий Zombiek, один из лидеров Absolute Games!



GameWare
HTTP://GAME.WARE.RU

Уже примерно год как онлайновые журналы являются вещью обыденной. Их развелось столько, что даже бактерии-паразиты, делающие в сутки по 72 поколения, были не в состоянии с ними соревноваться. Были как солидные, матерые издания, так и домашние странички Васи Пупкина, и всюду новости, превьюшки, обзоры... В общем, стандартная игровая болтовня. Не хватало одного: мест, где можно скачать хотя бы демо-версии обозреваемых игр.
Именно над этим и задумались два молодых вебмастера – Алексей Ходаков и Сергей Чукашев. Задумывая сервер GameWare, они заручились поддержкой ген.директора фирмы "КАРАВАН" Сергея Можжевелова, вслед за чем принялись за создание страницы.
Сайт открылся в ноябре девяносто восьмого. Основой его содержания стали демо-версии, разбитые по жанрам.
Как признался Алексей Ходаков, первоначальная база демок была составлена за счет ресурсов зарубежных www.hotgames.com и www.avault.com. Потом, по мере накопления опыта, вебмастеры начали шугать по И-нету с большим рвением, благодаря чему быстрота появления свежих демок на GameWare значительно возросла. Причем демки укомплектовывались небольшими описаловками, и это правильно: надо знать, чего качаешь.



Сайт разрастался. Помимо демок, на сайте стали появляться новые патчи, драйвера к наиболее ходовому железу, прочее. Потом Алексей Ходаков увлекся ньюсмейкерством, и через некоторое время произошло событие уездного масштаба: открытие новостного раздела, который сам Алексей гордо называет "самым полезным игровым ресурсом на сегодня". Ну... мягко говоря, это спорно.
Короче говоря, GameWare хорош как один из неплохих сборников демо-версий, действующих на просторах Игрового Рунета. Ничего выдающегося, но в целом относительно неплохо.

Твои игровые предпочтения

JGran-21 (game@xakep.ru)

JGran-21 (game@xakep.ru)

Ну конечно, ты и сам про себя достаточно знаешь! И все, что тебе говорят разные тесты, принимаешь за полную лабуду. Ты знаешь, в какие игры тебе играть, какие журналы читать. И это правильно, собственная голова на плечах – основное достояние хомоса сапиенса. Только ты раньше времени не дергайся – здесь тебе никто ничего втирать не собирается. И даже, представь себе, нам напрочь не обязательно задавать тебе вопросы по играм, чтобы понять, какие жанры ты предпочитаешь. Вместо этого рассмотрим эпизод, к играм никаким боком не относящийся, да и к компьютерам – весьма минимально. Но только запомни: как во всяком серьезном тесте, призванном рассказать тебе о тебе, здесь нет "правильных" и "неправильных" ответов. Поэтому постарайся не думать каждый раз по полтора часа – выбирай то, что сразу глянется – только тогда ты получишь именно ту характеристику, которая является верной. И не крути себе мозги над тем, насколько предложенные варианты решения ситуаций соответствуют твоему реальному поведению в жизни – мы, черт побери, прикалываемся или где? ;))

Первая ситуация

Допустим, ты едешь в метро. Тебе скучно, ты читаешь дурацкие рекламы и разглядываешь пассажиров. И вдруг! – словно молния сверкнула в убогой подземке... Ты видишь такое... вернее, такую!!! – длинноногая мечта всей твоей половозрелой жизни. Лицо, фигура – все в лучшем виде. Ты понимаешь, что не можешь упустить свой шанс – такие королевы нечасто встречаются. Дальше ты собираешь в кулак всю свою решительность и...

1 Говоришь сидящему рядом пацану: "Слышь, парень, возьми эту записку и передай во-о-н той девушке!"

2 Начинаешь на глазок прикидывать уровень ее интеллекта.

3 Собираешься тайком проследить за ней, чтобы узнать, где она живет.

4 Заглядевшись на нее, проезжаешь свою остановку.

5 Расталкивая толпу, устремляешься к ней.

Вторая ситуация

Ура!!! – она повелась и милостиво разрешила проводить себя до дома. А по пути ты, не будь дурак, успел выяснить, что живет она на 4-м этаже в угловой квартире. И более того (о, счастье!), ты произвел на нее столь неизгладимое впечатление, что она пригласила тебя назавтра вечером к себе в гости (решительная девица – такие тебе и нравятся!). Итак, разряженный как попугай, благоухающий парфюмом на полквартала, с обязательным веником из роз ты стоишь перед дверью и разглядываешь домофон. И до тебя постепенно доходит, что ты так и не выяснил номер квартиры своей вожделенной особы.

1 Ты начинаешь высчитывать вероятный номер квартиры, пользуясь расположением и нумерацией подъезда и этажа.

2 Арендуешь покрасочную люльку и гордо возносишься на ее этаж к заветным окнам.

3 Организуешь гуляющую детвору, дабы они в кратчайшее время нашли способ проникнуть в подъезд.

4 Ломишься в дверь до тех пор, пока она не поддастся твоим усилиям или пока сердобольные соседи, устав от грохота, не впустят тебя.

5 Отправляешься в местное домоуправление, дабы выяснить там код.

Третья ситуация

И вот ты дома... Восхищенная твоей находчивостью девушка наливает тебе бокал вина (кружку пива, стакан водки), потом еще один... потом еще один... потом... ну а потом выпивка заканчивается, и ты понимаешь, что твоя дама еще не совсем "в кондиции". Итак – нужно достать еще спиртного... Твои действия:

1 Предлагаешь прогуляться, а заодно и прикупить все необходимое.

2 Ничтоже сумнящеся, взламываешь отцовский бар.

3 Говоришь: "Рыбка моя – я мигом!", и вихрем уносишься в ближайший магазин.

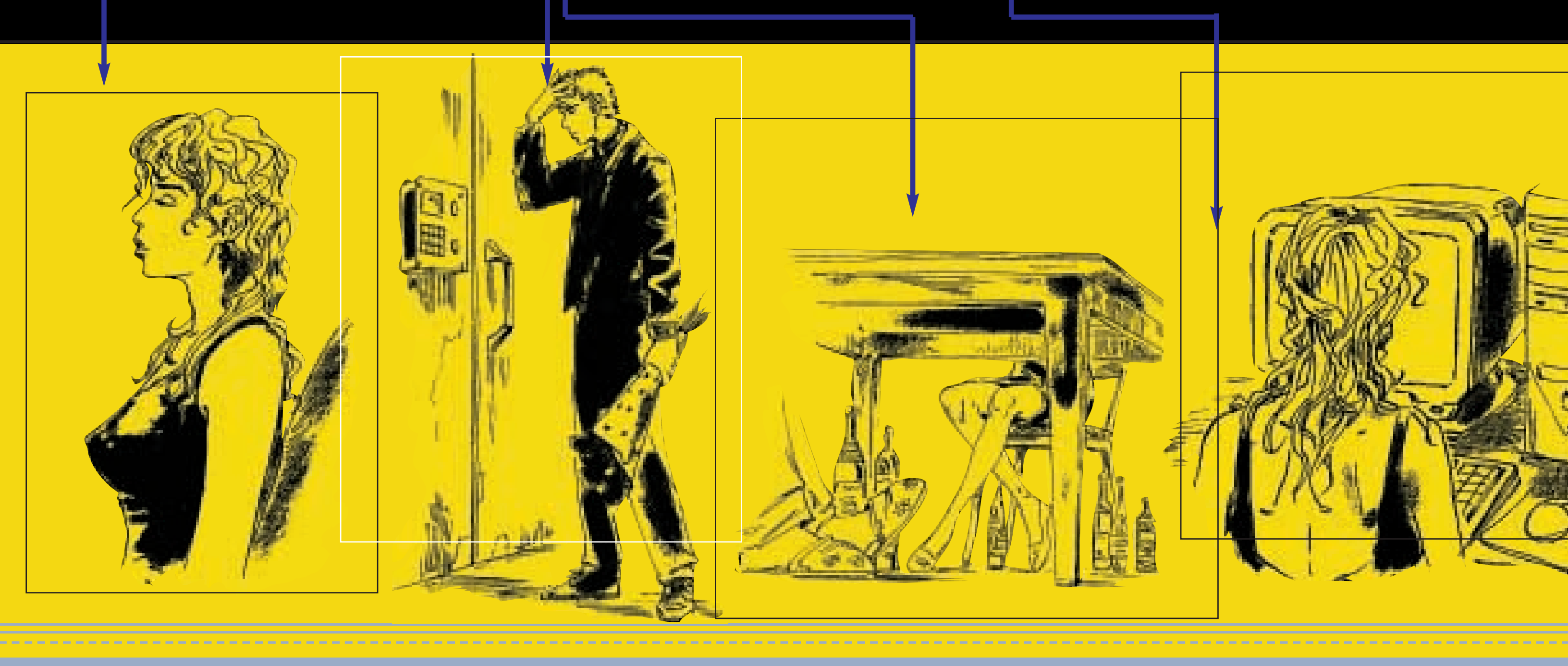
4 Моментально высчитываешь, сколько пепси нужно выпить, чтобы догнаться до необходимой кондиции.

5 Пристально смотришь ей в глаза и говоришь: "Дорогая, а сбегай-ка за водочкой!"

Четвертая ситуация

После застолья твоя голуба заявляет, что у нее пара срочных дел и ей на минутку нужно выбраться в Интернет (ты же понимаешь, что девушка твоей мечты просто не может обойтись без сетки!). Через полчаса тебе надоедает наблюдать ее затылок и слушать дробный перестук клавиш... Ты делаешь осторожные намеки, из серии "Милая, хватит болтать, выключай аську и иди в мои жаркие объятия!", на что получаешь непременный ответ "Да, еще минуточку, вот сейчас только на мессагу отвечу...". Еще через полчаса ты осознаешь, что "минуточка" – это не конкретный промежуток времени, а нечто очень абстрактное. И тебе становится ясно, что если сейчас же не предпринять решительных действий, то потом тебе придется рассказывать приятелям, что ты сидел весь вечер и наблюдал за тем, как она клеила какого-нибудь сетевого приятеля из Уругвая (что тоже интересно, но не в данном случае). И тогда ты:

1 Берешь кусачки и внаглую перекусываешь телефонный провод.





2 Начинаешь слоняться по квартире и разглядывать интерьерчик.
3 Сонно прикидываешь, сколько килобайт текста она уже отослала.
4 С увлечением присоединяешься к ней и начинаешь давать советы, что именно нужно отвечать и как далеко посылать ухажеров.
5 Поняв, что эта бодяга надолго, забираешься на балкон и пускаешь оттуда подожженные самолетики к соседям в форточки.

Пятая ситуация

Все, ты почти сделал ее, она уже на все готова – ты придвигаешься ближе, целуешь ее, и тут (ну вот как нарочно!!!) вы слышите звук отпираемой двери, и в квартиру вваливаются счастливые хозяева aka родители... Подруга едва успевает втолкнуть тебя в свою комнату и сгрести разбросанные по полу шмотки. Ну а тебе теперь решать очередную задачку: что делать с невовремя подвалившими шнурками.
1 Делаешь официальное лицо и выходишь из комнаты со словами: «Здравствуйте, я представитель комитета по охране детства и давно вас жду, чтобы побеседовать о нравственности вашей дочери»...
2 Сооружаешь из подручных простыней и матраца летательный аппарат, после чего пикируешь, аки Икар, вниз.
3 Высылаешь подругу вперед, дабы она подготовила предков к тому, что у них... эээ... гости.
4 Поняв, что тебе предстоит провести здесь не один час, начинаешь исследовать комнату.
5 Аккуратненько и незаметно выламываешь стену к соседям и тихонько уходишь через пролом.

Шестая ситуация

Да, эту ночь ты запомнишь надолго. И половины бы хватило для того, чтобы свихнуться или поседеть. Но это еще не все сюрпризы, который преподнесла тебе твоя королева. На следующий день ты как бы между прочим прогуливаешься около ее дома... и замечаешь, что эта подруга без зазрения совести идет с каким-то кексом. Что тебе остается делать?
1 Подойти со словами: "Так, парень, чтобы через миг тебя здесь не было... а ты, красавица, иди сюда – мы еще не все обговорили".
2 Пожать плечами и пойти в другую сторону.
3 Развязной походкой подойти к сладкой парочке и "поправить им очки".
4 Несколько раз продефилировать мимо них, бросая укоризненные взгляды.
5 Искренне посочувствовать ее нынешнему кавалеру – он еще не знает, во что ввязался.

Результат

А теперь подобьем бабки. Строка по вертикали – номер вопроса. Строка по горизонтали – вариант ответа. Выпиши все получившиеся значения и посмотри, какая буква у тебя преобладает. Если доминирующих букв несколько, значит, тебе подходит несколько характеристик. Не удивляйся: самое вероятное, что преобладающими окажутся одна-две характеристики.

ситуация #1	ситуация #2	ситуация #3	ситуация #4	ситуация #5	ситуация #6	вариант решения
e	a	c	b	a	e	1
a	d	b	c	d	c	2
c	e	d	a	e	b	3
d	b	a	e	c	d	4
b	c	e	d	b	a	5

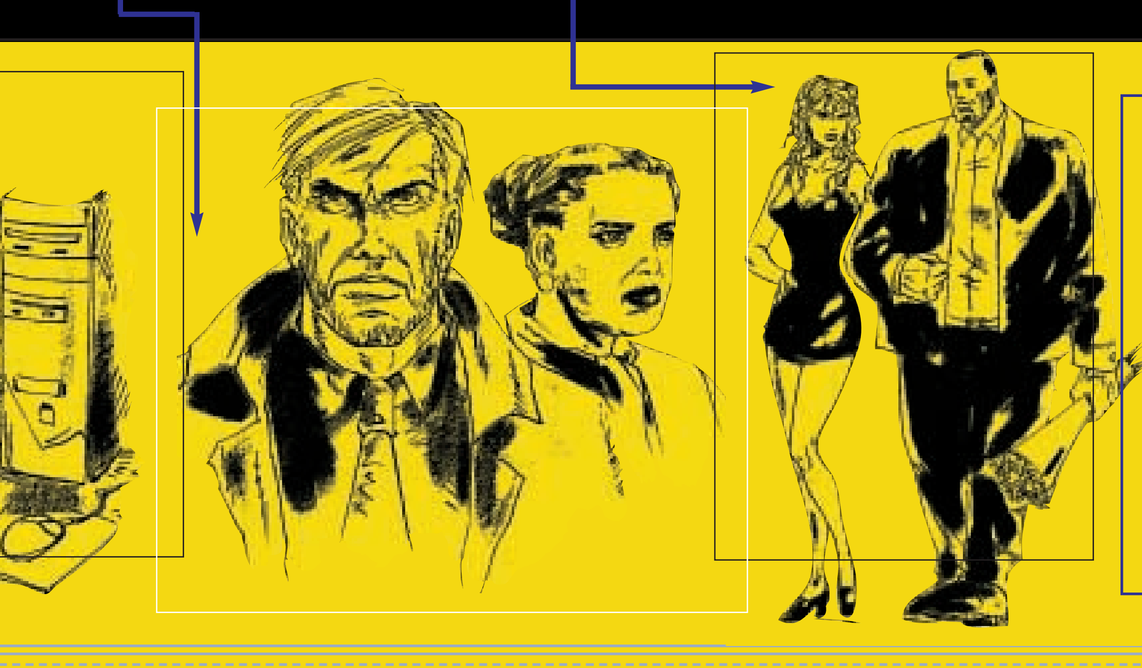
A "Интеллектуал"
В любой ситуации ты предпочитаешь сначала осмотреться, выявить задачи, а потом их решать. В уме тебе не откажешь – редкую загадку ты не можешь разгадать сходу. Из компьютерных игр ты предпочитаешь те, где необходимо обстоятельно подумать: серьезные ролевухи, походовые стратегии, тактика в различных вариациях.

B "Крушитель"
Для тебя самое главное – добиться цели решительно и быстро. Зачем думать, когда в руке кувалда? Поэтому игры ты предпочитаешь такие, где действие напролом обычно является залогом успеха: экшены всех сортов и разновидностей, боевые симуляторы, стратегии в реальном времени, спортивные имитаторы.

C "Путешественник"
По жизни ты созерцатель, любишь обстоятельность и конкретику. Тебе не чужды проявления отваги, но больше всего тебе нравится видеть результат своих действий. Основной жанр твоих игровых пристрастий – адвенчуры, ролевухи с обширной игровой вселенной, стратегии.

D "Ездолюб-летоман"
Движение и динамика для тебя – чуть ли не смысл бытия. Ты терпеть ненавидишь тягомотины и предпочитаешь быстрое развитие событий. Поэтому для тебя больше всего подходят аркады, симуляторы и экшены.

E "Балшой Командир!"
Воистину, великий организатор, для которого ничего не стоит построить всех в ряд и колонной отвести в светлое будущее. Самые лучшие игры для тебя – разного рода стратегии, воргеймы, а также игры, где нужно управлять единовременно целой командой.



А теперь самое главное. Если оказалось, что жанр твоих предпочтений и близко не валялся с тем, что мы тут тебе написали, то не стоит пинать журнал ногами и строчить кляузы редактору. Значит, рекомендации верны, просто ты сам еще не сумел окончательно определиться, что по характеру тебе ближе именно этот жанр – в таком случае еще не поздно попробовать себя в играх другого плана.
И наконец. Если количество положительных отзывов на тест превысит допустимую норму, то подобные психологические примочки будут появляться довольно регулярно. Скажем, раз в два номера. Кстати, это и к тебе относится – напиши, чего думаешь, если не в лом буквы рисовать будет. Координаты журнала чай знаешь, не вчера читать родился ;).

Вторая Древнейшая

Пиркс (pirks@xakep.ru)
при участии DeD-21 (game@xakep.ru)
Иллюстрации - А.Еремин

'Cause I have grown older,
And you have grown colder,
And nothing is very much fun
Anymore.
PINK FLOYD

Привет, дружок, у тебя как с памятью? Не забыл еще, как мы тут тебе в прошлый раз статьею "Как нас имеют" глаза открывали? Это хорошо, это славно. Потому что разговор тот мы с тобой сейчас продолжим. Если ты не полный баклан и ту статью действительно читал, а не строишь тут из себя интеллектуала, то вспомни, как называется финальная часть того эпического труда. Правильно: про то, как тебя, родной, имеет пресса. Пресса - это, если не понял, газетки, журналки и прочая дребедень, которую ты покупаешь на лотке за свои кровные деньги.

Народная молва утверждает, что журналистика (ну, скажем так - работа в СМИ) была второй древнейшей профессией после проституции. Позволю себе не согласиться. Полагаю, что первой. Но этот вопрос не принципиален.

Принципиально другое. Раз ты эту статейку читаешь, значит ты, друг мой, читатель. Скажи, тебе нравятся отечественные игровые издания? Нутром чую, что нравятся. Быть может, перед каждым номером своей любимой журналки ты даже застываешь в коленопреклоненной стойке и возносишь молитвы всем известным тебе богам (Контролу, Альту и Делету) во здравие и вечное существование этого прекрасного издания? Тогда ты лох, которого имеют по полной программе. Или, быть может, ты далек от поросячьего восторга и стараешься подходить скептически? Это правильно. Жаль только, что таких, как ты, ничтожно мало. Ты уникален и должен быть немедленно занесен в списки Красной книги рекордов Гиннеса, где и похоронен под тяжестью страниц.



Но и даже в этом случае, уверен, ты полон идеалистических представлений и совершенно не представляешь себе, в каких котлах готовится варево под названием "российская игровая пресса". Ну что, просветить тебя? Вопрос риторический. Только потом, в следующий раз спички в глазенки вставляй, чтоб снова не захлопнулись.

Часть 1
Кто все это пишет

Ну, возможно, тебя интересует вопрос, откуда же берутся авторы. Надеюсь, впрочем, что нет, но если уж так получилось - изволь, отвечу. Автор есть существо, которое точно также находят в капусте или там аисты приносят, короче - он практически ничем от тебя не отличается. НИЧЕМ - я это подчеркиваю. В тот момент, когда он приходит в редакцию в первый раз, распространяющий вокруг себя яростные флюиды энтузазизма и горящий желанием писать, писать и еще раз писать, он совершенно такой же баклан, как ты, я и вообще любой хомо сапиенс на этой шестой части суши. Он ничем не круче тебя.

Что толкает людей на столь безрассудный поступок, как поход "в журналисты"? Да пес его знает! Много причин. Накапливается некий запас знаний и мнений по играм, который уже не можется держать в себе - хочется поделиться. Тщеславие играет не последнюю роль - кому не хочется лицезреть свою фамилию под очередной статейкой, да еще в любимом журнале? А если выделить главное, то на первых порах автором движет стремление попробовать зарабатывать деньги своим излюбленным занятием - игранием в игры.

Начинающий автор игрового издания в 85% случаев молод душой и телом, то есть это студент или, реже, школьник. Да и вообще людей, закончивших высшее учебное заведение, в игровой прессе не архимного, да и то большинство из них пришло работать до окончания. Есть еще геймеры старшего поколения, но для их поименного перечисления хватит пальцев двух рук.

Далее. Журналистское образование, если ты не в курсе, из всей этой братии получили или получают единицы, так что сам термин "игровая журналистика" ставить надо под вопрос. Но по этому пункту я за себя и собратьев своих вступлюсь. Не обязательно журналистом быть, чтобы в специализированном журнале писать. Журналисты - они в "Новой Газете" или там в "Огоньке" уместны, а в журнале "Охотник-рыболов-спортсмен" должны писать охотники, рыболовы и спортсмены, потому как важно не то, как красиво человек может рыбалку живоописать, а то, как надо удить и какие удочки круче. Впрочем... есть в России один журнал, тебе известный, который придерживается иного мнения. То есть пишут в нем те же самые "охотники, рыболовы и спортсмены", но при этом сей журнал упорно причисляет себя к запределью высокого слога, пытается рассказывать об играх как бы по-журналистски и этим безмерно гордится. Получается напыщенно, пустовато и больше про себя, чем про игры. Там понтов и самолюбования на километры, в то время как реальной пользы читателю от прочтения статей - мягко говоря, не больше, чем от статей в других журналах.

Последняя черта набивающегося работать автора - писать он почти не умеет. Потуги впервые взявшегося за написательство человека, который до того тренировался только на школьных сочинениях и, может, на статейках в стенгазету либо на доморощенный сайт, да еще и в играх разбирающегося посредственно или однобоко. Н-да... Еще та головная боль для редактора. Однако при благоприятных условиях и из такой кучки навоза можно вырастить какую-никакую, а розочку.

Итак, горящий желанием товарисч стучится в дверь редакции... Между прочим. Пусть слово "редакция" не вызывает в тебе высоких чувств и не заставляет думать о чем-то большом, светлом и чистом, где много компьютеров, где сидят твои любимые авторы и чинно обсуждают перспективы развития игровой индустрии. Начнем с того, что редакция почти всегда располагается либо в одно-двух-трехкомнатной квартире, либо в небольшом тесном офисе. Лишь бы подешевле - ведь аренда денег стоит. Отличительная черта любой редакции - огромные завалы всякой всячины, ровным слоем покрывающий все столы и полки, а также скапливающейся на полу под столами и в углах помещений. Причем в некоторых редакциях, особенно которые квартирного типа, подобная захламленность переходит в тотальную засранность, когда найти ничего нельзя и на любой поверхности валяется груда всякой всячины, подчас к играм относящейся весьма косвенно. Или другой пример из той же области: относительно пристойное офисное помещение, где народу набито как сельдей в бочке и часто можно наблюдать борьбу за свободный стул, а на устроителей "чинных обсуждений перспектив развития игровой индустрии" непрерывно шикают, чтоб не мешали рабочему процессу. Для творческих дискуссий место на улице, а здесь, понимаешь ли, люди делом занимаются!..

И не стоит забывать про столь экзотичный атрибут некоторых (подчеркиваю: некоторых, а то решишь еще, что это везде так...) редакционных помещений, как спальное место, роль которого в одном журнале исполняла раскладушка. Бывало, как ни зайдешь, а на ней бесформенной грудой храпит то ли редактор, то ли автор, то ли менеджер, а может, и вообще неизвестно кто, распространяющий вокруг себя сильный спиртовой аромат. А то еще, бывает... допустим, ты прислал пробную статью, она понравилась и тебя пригласили в редакцию на собеседование. И ты, преисполненный трепета душевного, для такого важного дела одеваешься из папиного



Профессия

гардероба: костюмчик, галстучек, выглаженные до блеска брючки... Приезжаешь. Спускаешься в подвал. Стучишься в окованную металлом дверь. Именно стучишься - в виду отсутствия звонка. И когда ты уже, истомившись ждать, начинаешь пинать дверь ногами, тебе открывает личность в нестиранной годами майке и тренировочных пузырящихся на коленях штанах (вариант: широченных трусах, и вовсе не "бермудах"), которая позже оказывается отнюдь не ночным сторожем, а главным редактором. Понимаешь ли, он ведь в редакции не только работает, он в ней еще и живет, в самом прямом смысле этого слова. Потому и выглядит по-домашнему. Думаешь, я шучу? Клевещу? Да что ты, родной, как можно. Это я тебе один из ведущих отечественных игровых журналов описал.

Ну ладно, перейдем к тому моменту, когда автор пришел, ему дали что-то написать на пробу и он это что-то написал. Первая работа любого автора - дерьмо. Если редактор реально хочет научить автора писать хоть сколько-нибудь приемлемо, он даст это ему понять и вообще осознать свои ошибки. При должной работе редактора автор постепенно начнет писать все лучше и лучше, пока не выйдет на нормальный для игровых журналов средний уровень. Если таковой работы не наблюдается, то автор, что любопытно, писать научится все равно, хотя похуже и за больший срок. Разумеется, есть совершенно клинические случаи, когда помогает только способ Герасима по борьбе с Муму, но они редки. Но речь не о том; представь теперь на секундочку, что этот самый автор образовывается за счет тебя. Знаешь, сколько нужно времени, чтобы навостриться сносно писать? Минимум полгода. От десяти до тридцати статей, которые ты будешь хавать, внимая каждому слову с широко разинутым ртом и истово веруя всему тому, что написано. Да этот новоявленный писака сам часто не ведает, чего несет, а тебе его слушать приходится...

И пошло-поехало! Автор втягивается, ему интересно и здорово писать. И тут он обнаруживает интересную штуку: за писанину, за шевеление рудиментарными извилинами платят неплохие деньги, причем подчас весьма и весьма неплохие - это зависит от издания. И вот с этого момента энтузиазм автора начинает падать в прямой зависимости от заработков, а начинает расти ажиотаж. Ему уже не так хочется писать статьи кру-



тые и интересные, сколько хочется писать статьи денежные. Поясняю: платят в журналах покилобайтно, то есть за объем. И писака начинает гнать исключительно количество, бухает килобайт за килобайтом, потому как денег уж очень хочется. Телец златой влечет творческую натуру неудержимо.

Авторишка строчит. Постоянная гонка за количеством приводит к разным последствиям. Некоторым все это становится противно и они бросают сие занятие. Некоторые гонят уже совершенно полную лабуду. Многие заканчивают институты и находят себе нормальную работу; да, писательство - неплохой приработок, но если есть приносящая нормальные деньги постоянная работа, становится лень и некогда. Да и вообще, все это нередко опротивевает, и сама мысль о том, что надо во что-то играть, вызывает колики и сильный рвотный рефлекс. Встречаются и такие, которые пишут на совесть, но тоже до поры до времени, пока не выдохнутся... Да и что такое, собственно, на совесть написанная статья? Видимо, та, где автор досконально изучил все, что связано с игрой, если была необходимость - переговорил с разработчиками, и уж потом взялся за написание, продумывая при этом каждое слово. Таких статей - пять процентов от всего, что пишется в отечественных игровых изданиях. Откровенного бреда и полубреда, сваянного на абы как



Быть может, перед каждым номером своей любимой журналки ты застываешь (Контролу, Альту и Делету) во здравие и вечное существ

Тогда ты лох, которо

и под лозунгом "и так прокатит!" - приблизительно семьдесят процентов. А хочешь еще интереснее фактик? Девяносто процентов читателей не отличит качественную статью от хрен-знает-каким-местом написанной статьи. Мерилом качественности для массового читателя, представь себе, является апломб, с которым написана статья. Так что, дружище, какой читатель - такая пресса. Обидно, согласен. Но, впрочем, продолжим.

Просто писать автору становится скучно. Если нет альтернативы и некуда уходить, а опыт уже накоплен немалый, то автор подается в редакторы; некоторые, их мало, устраиваются в игроделательные компании. Подчас ведь случается, что в играх своего жанра автор начинает разбираться больше многих и может реально помочь создавать новые гамесы.

Ну вот... У меня сложилось впечатление, что мы с тобой проследили путь писаки от неофита до матерого редакторюги. И, пожалуй, пора приступить ко второй части марлезонского балета - выяснить, как пишется вся та катавасия, которую ты с удовольствием проглатываешь, выкладывая свои кровные на прокорм авторов и их семей. Не будем же медлить - поехали!

Часть 2
Как все это пишется

В первой части я тут сказал пару теплых слов о редакциях. Продолжим же сию благодатную тему. Так вот, редакция - это далеко не монолит. В любой из них существуют три друг от дружки зависимые части: авторы, редактора и верстка. Рассказываю (в общих чертах), как происходит работа.

1. Редактор соображает, что надо написать в номер, и раздает задания авторам.

2. Автор пишет, следуя указаниям об объеме статьи и о сроках, и сдает статью редактору.

3. Редактор, обработав статью до нужной кондиции, отдает статью корректору (если таковой имеется). После чего статья поступает на верстку, где из текста в формате txt/doc и картинок превращается в то, что ты потом видишь на страницах журнала.

4. И для справки. "Сдача номера" - момент, когда сверстанный и полностью законченный номер журнала отправляется в типографию. Печать занимает от одной до двух недель. Хотя, если сдать позже оговоренного с типографией срока, то печатать могут до месяца и больше.

Дальше. Максимально каждая игра проходит три стадии: превью (обзор разрабатывающейся игры), ревью (обзор появившейся в продаже) и гайд либо солюшен (соответственно, руководство, объясняющее, как играть, и прохождение, описывающее, как проходить). Пройдемся в этом порядке.

При написании превью все начинается с того, что об некоей создающейся игре в Сети накапывают информацию. Иногда это делает главный или еще какой редактор, иногда - специальный "инфокопатель" (нередко, кстати, такой "спец" работает фигово, так как ему по большому счету глубоко параллельно, чего именно копать), а иногда самому автору напрямую говорят: "Ну, ты понимаешь, поищи там чего-нибудь!". И ищут, и, понятное дело, находят. Ибо "информация" может заключаться в пяти-шести строчках общего текста и небольшом перечислении фич. Такого понятия, как "мало инфы", игровая журналистика не признает. Ее (инфы) может быть много, очень много, достаточно - но перед минимальным объемом известных данных настоящий писака не спасует ни в жисть!

Если где-то в Сети, в каком-нибудь онлайновом игровом журнале уже опубликовано превью - это хорошо. Это прямо-таки очень за-ме-ча-тель-но! Тогда превью аккуратно берется и тырится. Более того, это - первоначальная, основная и во всех отношениях превалирующая территория поиска. И "рыбных" мест не так много. Вот они: www.gamespot.com, www.avault.com, www.cdmag.com, www.gamecenter.com и... и все. Почти полный список онлайновых игровых изданий ты можешь поглядеть по адресу http://dir.yahoo.com/Recreation/Games/Computer_Games/ (это игровой раздел поискового сервера Yahoo), однако абсолютное большинство из них обновляется редко, безбожно опаздывает и ни на что толковое не годится.

Буржуям никогда не догадаться, что можно взять уже готовую авторскую статью, аккуратно перевести на русский, перефразировать и изменить по собственному желанию, навставлять туда своих умных соображений по мере хотения и как ни в чем ни бывало опубликовать в журнале. И не только потому, что они, буржуи, не читают по-русски. У них подобная беспардонность совкового человека просто в голове не укладывается. Чем наши журнальчики и пользуются за здорово живешь. Классический пример разговора где-нибудь на E3 или ECTS: "Скажите, мистер, как вам нравится наш журнал?" - "Оу, йес, даст ист фантастиш!" - "А что именно вам понравилось, мистер вы уважаемый?" - "Оу, ваш дизайн, картинки, ваша обложка!" - "А как вам наши статьи?" - "Оу... ммм... ууу... сорри, я не есть читать по-русски... но это прекрасно, я никогда не думать, что в России есть такой качественные журналы!". Ну ты понял, короче.

Еще, если игрушка горячо и давно ожидаемая, по ней могут существовать фанатские сайты. С них тоже можно тырить информацию. И, конечно, родные домашние странички игровых проектов... Впрочем, обычно журналки удовлетворяются уже готовыми обзорами. Потому что тому человечку, который поиском инфы и ее накачкой занимается, в лом по всему Инету шкандыбаться, ему поименованных выше рыбных мест за глаза хватает. А если и отроет чего-нибудь с родных сайтов, так ведь не факт, что автор потом эту всю лабуду читать станет. Автор, он уже привык gamespot и gamecenter в родные могучие словеса переконопачивать, отсебятиной щедро вздабривая, зачем ему лишка брать... ему ведь от этого гонорар за статью не прибавят, правильно? Вот так и живем. А ведь многие читатели наивно полагают, что наши игровые редакции с зарубежными издателями да разработчиками на короткой ноге. Знаешь, сколько читателей такой точки зрения придерживается? Девяносто пять процентов. Остальные пять вообще невесть чего думают (например, что все игры в России производятся - и такая клиника бывает).

И тут опять я должен слово в защиту наших журналов сказать. Например, вот выбить интервью у зарубежной компании - вообще можно, но это бешеная проблема. Если компания крутая, то скорее всего либо не ответит, либо вежливо пошлет в то место, координаты которого у нас в России на каждом заборе прописаны. Это ихние журналы "PC Gamer" или "Computer Gaming World" (кстати, с их сайтов тоже можно инфу тырить) могут запросто в контору разработческую заявиться, их там с распростертыми объятиями примут, чайком напоят, все расскажут и все покажут. А отечественные жмурики им там с какого бодуна занадобились? Более того тебе скажу - и они нашим жмурикам тоже нафиг не сдались. Потому что ехать далеко и, главное, дорого. А по электронной почте, как почти все интервью берутся... хех, стоит ли овчинка выделки? Читатель интервью не особенно жалует, ему разработческие рассказы читать в лом, ему разжеванную кашку превьюшек-ревьюшек подавай. А сделать комплексную статью, опирающуюся на интервью, а не из одного лишь него состоящую, авторам уже в ломак - возни выше крыши, а деньги те же.

...Информация накоплена. Настала пора назначить на конкретные игры конкретных авторов. Метод, который при таком распределении использует редакция, нередко сродни методу "от фонаря" (или, как сказал бы уважаемый 2poisonS, "от балды"). Далеко не всегда предпочтения в жанрах принимаются в расчет: нередко партия говорит "Надо!", и комсомол, до денег жадный, оголтело вопит "Есть!!!". Я вот, например, до сих пор удивляюсь: как это я ни разу по авиасимуляторам превьюх не писал? Наверное, потому что хоть какое-то представление о них имею. А вот один мой коллега, который в такого типа играх взлететь умудряется крайне редко и ненадолго, писал, и не такое уж и маленькое превью по чему-то летающему. Причем на основе минимума информации, так что это не перевод даже был, а вольное художество.

Понимаешь ли, ведь в превью можно написать что угодно - любую ошибку элементарно списать на постоянно меняющиеся планы разработчиков. То есть если ты ошибку совершишь случайно - это легко сойдет с рук. Если ты просто поленился проглядывать заботливо украденные из сети материалы и ляпнул глупость по незнанию - тоже легко. И это не предел, вполне запросто можно вообще гнать полнейшую пургу и вываливать на нежные мозги читателя тонны пудры, растекаться мыслею по древу, словоблудить и словоблуждать. С тебя никто не спросит - ни редактор, которому тоже время от времени приходится заниматься подобными экск-экспериментами, ни читатель, который к выходу игры про все бредни на-

чисто забудет. Не спорь, забудешь. До сих пор ты всегда забывал! И даже когда один нашенский журнал, не буду его имени называть, строчил обзоры по еще не вышедшим играм, с выставлением рейтингов и всем прочим, даже тогда ты забывал. Мало того - пару руководств по находившимся в разработке играм тот журнал накатал (как? - хех, уметь надо!). Представь себе, никто ничего не заметил. И даже пираты - уж кого, казалось бы, на мякине не проведешь! - пребывали в полнейшей уверенности, что у этой журналки существуют некие свои каналы для заполучения игр до релиза. Ну да, конечно. Были. Два канала: И-нет и творческий подход.
В этом месте я сделаю небольшую оговорку. И больше к этому вопросу возвращаться не буду. Оговорка такая: в отечественных игровых журналах встречаются весьма добротно написанные статьи, будь то превью или что иное. Не все отстой, ты меня правильно пойми. Однако и дерьма хватает, причем до того хватает, что подчас глаза заливает и дышать смрадно становится. И в этой статье мы с тобой в первую очередь отрицательную сторону смотрим. Да, плюс еще одна вещь. Я постоянно говорю: "отечественные журналы". И как бы у тебя не сложилось впечатления, что зарубежные лучше, чем наши... Сложилось? Забудь. Скорее хуже. Они отличаются тем, что: а) откровенной ерундистики в статьях им писать не дадут

лялся раз в неделю на винтах; стоимость его покупки составляла от 200 до 400 баксов на месяц, кто как договорился). Кстати, все, что писалось в игровых журналах до 17 августа '98 про видеоролики и про музыку в играх - в основном брехня собачья. Ты будешь смеяться, но варез - он на то и варез, что содержит в себе обрезанные игры, из которых порипаны и мультики, и музыка. Там автор не мог ничего толкового про ролики и музыку сказать, потому что не мог их видеть и слышать!
А теперь вот очень плохо у нас с варезом. Лишних денег нет ни у кого, чтоб его закупать. Приходится полагаться на все тех же пиратов, со всеми присущими им собственными недостатками. И либо редакция централизованно закупает диски на Митино, либо автор сам едет и покупает себе игру для обзора. Если тебе будут со страниц журналов вещать, что пиратство - это плохо, не верь (точнее, верь, но с оглядкой). Оно, может, конечно, и плохо, но процент лицензионных игр, по которым доблестные авторы катают свои творенья, пренебрежимо мал. Сказать, по чему лицензионным не пишут? Сообщаю: они появляются много позже, чем пиратские, и в условиях межжурнальной конкуренции работать по ним смерти подобно.
Значит, вот в редакции игра появилась... и требуется решить

реально, и это будет правда. Но мы ж обнаглели вконец, и поиграв полчаса-час, садимся писать обзорчик впритык к срокам, а то и с опозданием на день-другой. Опять же - иногда (иногда!) человек, съевший по поводу какого-то конкретного жанра собаку (таких в игровой прессе преступно мало!), и за полчаса может понять все и написать нормальное, без бреда, ревью. Но это редкие случаи. Некоторые авторы стараются дня за три-четыре продвинуться насколько силенок геймерских хватит (им честь и хвала!), но есть и противоположные случаи - когда обзоры катаются по страничке с перечислением фич на официальном сайте игрульки. Это не шутка. Да, так бывает не часто, но бывает. Да, вот тебе еще пища к размышлению: чтобы быть автором, совершенно необязательно быть хорошим геймером. Почему-то читатели искренне уверены, что каждый автор - супер-пупер игрок! Да ну щас, разбежались... Есть, конечно, очень даже неплохие игроки среди авторов, но есть и полнейшие ламеры, которые едва в состоянии DOOM без кодов пройти.
Это, так сказать, объективные лажи борзописцев-обзорописцев. А сколько их еще субъективных - ни в сказке сказать, ни гонораром оплатить! Если игра сразу и бесповоротно не понравилась автору и редактор никаких конкретных распоряжений не дал, то, естественно, ее ждет разгромное ревью (от-

в коленопреклоненной стойке и возносишь молитвы всем известным тебе богам
ование этого прекрасного издания?
го имеют по полной программе.

- ведь зарубежные разработчики по-английски читают, и если в статье вякнуть, что герой будет статным мужиком с винтовкой, в то время как там бабец с катаной, то журналу об этом дадут знать в самой матерной форме, и потом руководство журнала облажавшегося автора (и редактора тоже) по головке не погладит; б) замысливая масштабную статью, зарубежные журналы могут заявиться на разработческую студию за информацией; в) на разработческую студию за информацией зарубежники ходят отнюдь не часто (им тоже в лом, да и послать их с частыми визитами могут), и тогда они основываются на той же информации, что и наши, разве что из чужих статей себе готовые куски текста не тянут - подсудно; г) они не могут написать про игру, что о ней думают, потому что тогда останутся без рекламы, и вынуждены всякий самый позорный гамес при написании превьюшки обливать сахарной патокой, а ревьюшки писать в худшем случае полукритически и не раньше, чем весь тираж игры десять раз успеет продаться в магазинах. Такой рубрики, как "Крематорий", в зарубежном журнале быть не может. Их повесят и расстреляют. Как итог, зарубежники значительно уступают нашим журналам по честности высказываний (впрочем, про отечественные игры наши тоже ничего вякнуть не могут - в силу тех же рекламных соображений), выигрывают по правильности излагаемых игровых фактов, иногда обгоняют по информационности превью (прямой доступ к студиям), значительно уступают по оперативности и вообще качеству обзоров (ревью). На мой взгляд, наши - все же круче, или уж точно не хуже. Возьми себе на заметку.
ОК, продолжаем. С превью разобрались: наш с тобой авторишка получил гонорарец, и жизнь продолжает идти своим чередом. Рано или поздно игра, наконец, появляется на свет. Раньше, до кризиса, опошлившего гордое слово "дефолт", основная масса игр приходила с варезом, что, принимая во внимание нетороплитвость тогдашних пиратов, позволяло ревью в журнале появляться с минимальным отрывом от появления пиратских дисков (тебе для справки: варез достав-

вопрос: кому поручить строчить обзор? В отличии от превьюх, тут не наблюдается тотального беспредела, однако на один и тот же гамес иногда набирается несколько желающих. Ну, во-первых, всем охота подзаработать. Во-вторых, если это не проходная RTS, сотая за месяц, а нечто горячо ожидаемое, то авторам может быть и просто интересно написать. Это если не упоминать страсть новичков топтать клавиши обо всем, побольше и почаще - им еще нравится сам процесс.
Совершенно случайным выбор автора назвать нельзя. Элементы полного отфонаризма начинают наблюдаться позднее - когда редактор назначает срок и объем статьи. Это может быть и 8 килобайт за 5 дней, и 4 килобайта за две недели - в мозгу редактора крутится генератор случайных чисел, а сколько реально нужно написать об этой игре и сколько реально автору на это потребуется времени, не знает ни писака, ни его редакторствующий шеф.
Одно можно сказать наверняка: почти никогда объем статьи не бывает достаточным, практически всегда есть сказать больше, чем помещается на полосах журналки. Что же касается времени, отведенного на освоение игры и написание обзора, то это вообще отдельная песня. Дело в том, что чаще всего время это расходуется совсем не на освоение. Если ты вдруг подумал, что для написания обзора автор должен пройти игру, то расслабься, таких прецедентов в истории не было (разве что иногда зарубежом, где в силу названных ранее причин по полгода каждое ревью мучают). А вот если ты предположишь, что дальше первого уровня, или миссии, или там еще-чего-нибудь рядом с началом автор не проходит - это будет практически правдой. Если это тебе не кажется нескромным, возьму для примера себя. Для написания аж двух обзоров и мини-гайдика по созданию персонажа Baldur's Gate мной был пройден на одну треть, и то я крайне ответственно отнесся к процессу в связи с тем, что игру ждал давно и горячо.
Да, в оправдание пачкающей бумагу братии можно сказать, что за отведенный срок пройти игру достаточно далеко не-

крою секрет: легче всего писать обзоры разгромные, затем - хвалебные, и труднее всего хоть умеренно объективные и взвешенные). Еще круче, когда нечто автору понравилось - сливайте воду, что бы это ни было, оно будет воспеваться до хрипоты. И получит во-о-от такой рейтинг. Про рейтинги, пожалуй, не будем - про них можно романы слагать и песни рифмовать. Знаешь, как они ставятся? Правильно: по научной методике "от балды". На глазок.
А еще есть категория игр, помимо отечественных, которые ругать нельзя. Это так называемые "бесспорные хиты", которые заранее и заочно народом любимы, и любая критика их вызывает резкое отторжение. Всякие диаблы, старкрафты и прочие из такой братии. Такие статьи нередко для верности даются пристрастному, тоже заранее фанатеющему автору, и он раскатывает многокилобайтное повествование о достоинствах гамеса. Либо тому, которому до лампочки, чего писать. В неком одном ревью старкрафта основными аргументами крутости игры были "ну е-мое, это ж старкрафт!" и "если ты не понял, что это супер-игра, то это твои проблемы, чайник!". При этом в том же номере тот же автор распекал какую-то вполне обычную и не раскрученную RTS за клонирование (поставив - вот еще хохма с рейтингами! - ей в графе "оригинальность" 8 из 10!).
Однако все дороги ведут в Рим, а все (ну, большинство) статьи публикуются. Красуются в журналке, снабженные скринами разной степени привлекательности. Обрати внимание на скрины обзоров, кстати: они почти всегда из близких к старту зон игры. Если же они более "продвинуты", то: а) автор под конец запустил трейнер или еще как ломанул игрушку и прошел в ней подальше; или: б) банально спер скрины из И-нета. В теории существует еще и вариант ц), при котором автор действительно настолько крут и добросовестен, что сам прошел игру далеко, но на практике такие случаи довольно редки. И для справки: скрины повсеместно снимаются программой HySnap, крякнутой самым что ни есть нелегальным образом. Это тоже к вопросу о всеобщей борьбе с пират-

ством. Откуда знаю, что именно она? Потому что другой такого качества нет. Откуда знаю, что у всех крякнутая? Да потому что, будучи некрякнутой, она на снятой картинке печатает здоровенную надпись: "Image captured with HyperSnap-DX Get a free temporary license at http://www.hyperionics.com".

Гайд к игре публикуют обычно на следующий номер после обзора, но до состояния "огайдованности" и "осолюшенности" доживают, как ты можешь заметить, единицы. К этому самому следующему номеру уже становится ясно, какие игры пользуются у народа спросом и популярностью и что следует специалистам по руководствам срочно проходить. Авторы-солюшенники - крайне забавные люди, которые играть-то в игры умеют, а вот с написанием статей у них на лад дело не всегда идет, и даже до определенного среднего уровня они частенько не дотягивают. Впрочем, от гайда литературности не требуется. В идеале от него требуется полное описание всех возможностей игры.

А зачем нам идеал? Нам идеал не нужен. Мы лучше возьмем из все того же бездонного И-нета самую быстропоявившуюся проходилку, переведем ее (помнится, некоторые деятели прохождение второго тумборайдера стилусом перевели; впрочем, этот их бренный труд в журнал не пошел - у редактора нервы при чтении не выдержали) и поставим под ней свою гордую подпись. Если мы люди добросовестные, то мы по этой самой проходилке быстренько игру одолеем и напишем "как бы свой" солюшен. И типа все шито-крыто. С руководствами (где описывается, как играть, а не куда идти) дела уже обстоят получше: тут людям самим писать приходится. Хотя при всякой возможности тоже норовят инфу откуда-нибудь утащить - будь то официальное руководство по игре или фанатский сайт в И-нете.

Причем старики-гайдовики на какую-либо критику выдвигают непробиваемые, как им кажется, отмазки о том, что за выделенное им время пройти игру невозможно, полностью узнать все о ней невозможно, ну вот и приходится воровать. А что, что тут такого?.. Не верь им, никогда и ни за что. Это действительно отмазки, а не реальные причины. За выделяемое время (обычно минимум две-три недели) действительно можно пройти игру и написать нормальный, подробный, собственный гайд (сол). Если, конечно, работать, а не хреном груши околачивать. Но зачем работать самим, когда кто-то уже сделал всю работу за тебя? Хотя, признаюсь, с этим аргументом трудно спорить. Действительно, а зачем?

Эпилог

Вот так мы и работаем.

Дерьмово? Ну, нет! Правильнее сказать так: на очень средненьком уровне. Но пока ты покупаешь журнал - все будут работать именно так, а то и хуже. Причем что-то мне говорит, что журналы ты покупать не перестанешь. Гипнотическое воздействие прессы слишком велико, и даже если ты подключен к Сети и там заранее читаешь все превьюхи, обзоры и гайды и, что самое важное - новости, ты все равно будешь покупать выпендривающийся как муха на стекле (...), находящийся в состоянии перманентного кризиса (...) и бедные на фантазию разновидности (...). Названия вычеркнуты сознательно - не хочется превращать статью в наезды на конкретные журналы. Догадывайся сам.

Тут давеча старик Маллеус, который Магишен и Чародеишен, кинул довольно здравую мысль. Нечто вроде "на автора надейся, но и сам не плошай". Согласен. Только надо дальше идти. НЕ НАДЕЙСЯ НА АВТОРА. Никогда. Он ничем не лучше тебя. И потом, по большому счету, своими статьями он просто зарабатывает себе деньги на жизнь.



Результаты конкурса! 3 пары чумовых ботинок от CAMELOT!

Итак друзья мы подводим результаты конкурса в котором разыгрывались 3 пары супермодных хакерских ботинок. Конкурс был опубликован в «**Хакере**» #8.
Напомним, что надо было

ответить на 2 вопроса.

1-й вопрос: Перечислите названия марок обуви, которые продаются в магазинах CAMELOT.

2-й вопрос: Сколько раз в этом номере журнала (#8) встречается слово «хакер»?

К нам в редакцию пришло 3 мешка писем. Продавцы в магазинах CAMELOT вешались от счастья, когда их в день по 756 раз спрашивали наши любимые читатели: *«А скажите, пожалуйста, а какие марки обуви вы продаете?»*. Один хакер госпитализирован с диагнозом «шизофрения» – он до сих пор считает слово «**хакер**», в газете «Труд», насчитал **1024** слова.

Итак результаты:

Как оказалось первый вопрос оказался легче второго.
Если марки обуви большинство читателей назвали верно, то слово «**хакер**» правильно посчитать не удалось никому!!! Как же можно так невнимательно читать любимый журнал?!

Итак замрите... правильный ответ **128** слов!!!
Целых **128** раз любимое слово «**хакер**» было написано в журнале.

Мы решили наградить читателей наиболее точно посчитавших слово «**хакер**» и правильно указавших марки обуви.

Победителями конкурса стали:
Николай Федулов,
Георгий Гончаров,
Дмитрий Колесов.

ПОЗДРАВЛЯЕМ!

Проосим победителей позвонить по тел. (095) 124-0402, спросить Пискунова Игоря. Победители смогут выбрать любую пару обуви, которая продается в магазинах CAMELOT.

Prince of Persia 3D:

Харон ибн Похорон
(krematory@xakep.ru)

Надводный карлсон с пропеллером.

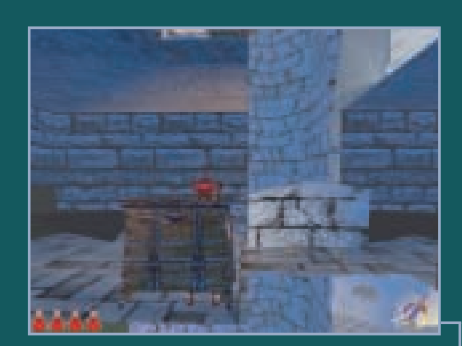
Когда первый раз выпил пузырь со здоровьем и это увиделл, то решилл, что все, коец мне и а

Prince of Persia... Как много в этом слове для сердцагеймерского слилось... Теперь уже все слилось, чего только сливаться может. Как в помойную яму.
Слив начался еще во второй части.

Стрелу через окно в пимпу, чтобы опустить мост.

Как это было

Широко раскрытые глаза, учащенное дыхание, выступающая на лбу испарина. Шаг назад, и платформа на полу нажата. Теперь бегом, бегом... мать твою, беги... раз, два, три, прыжок... есть, зацепился, да подтягивайся же, сволочь!.. ходу, ходу, ходу!!! прыжок, перебежка – и не вздумай опять у меня на эти гребаные колья упасть!!! так, аккуратный прыжок, бегом... черт, опять решетка перед носом захлопнулась!.. блин, ну ладно, возвращаемся назад к включающей механизм поднятия решетки платформе и повторяем всю процедуру-дуру сначала... уже почти получается...
Да ничего особенного. Это 1989 год, браток, тут все двумерное и плоское. Наш герой белкой-скалолазкой подтягивается, прыгает, перебегает и периодически дерется на мечах, преодолевая заботливо начиненные препятствиями подземелья и казематы. Принцессу спасаем. От подлого визиря, кажется. Расшатанная плита, рушащаяся под ногами, и острые (ох и острые же, мать их!) колья, дружелюбно скалящиеся нам навстречу с пола. Как сделать, чтобы эта чертова дверь оставалась открытой? Да каком кверху! – зарезанный тобою стражник должен упасть на пусковую платформу, тогда дверь будет открыта постоянно. И ты будешь с ним фехтоваться, как ежик, пока на платформу не оттеснишь, и только там его нэмножэчко зарррэжэшь. Ха, а ты думал, в сказку попал? Правильно, туда и попал. Про "Арабские ночи" слыхал? Теперь на шкуре ощутишь. Персию 12 века себе представляешь? Теперь в кошмарах она тебе сниться будет.

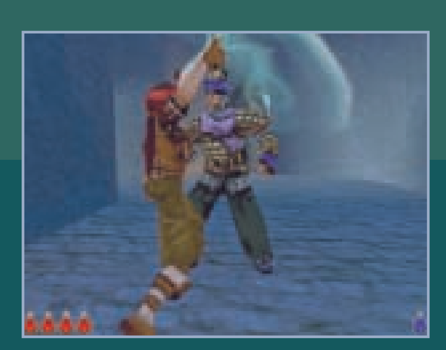

Принц сыграл в ящик и разом узрел все соседние переходы и катакомбятины... Угу - глюк.

И снилась. Всему играющему человечеству. Не знать про Prince of Persia было нельзя, не поиграть в него – еще сложнее, не полюбить после этого – невозможно. А ведь, казалось бы, аркада аркадой... Хотя – тогда ведь не было нынешних трехмерных титанов бензопилы и мегабластера. Другие игры, другие люди.
Вторая часть не замедлила появиться – через пару лет, кажется, они ее уже выпустили. Называлась Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame. "Поручик Ржевский, расскажите каламбур!" – "Калом бур, но телом бел!". Ну так вот, это был еще тот калом-бур. Казалось бы, та же фигня, только с большим количеством наворотов и улучшившейся графикой. Да только играбельность –

хоть кол на его калоизвергателе теши. Не понравилось народу. И мне не понравилось. Насколько я от первого тащился, настолько от второго матерился. И стало понятно: все, абздец настал Персидскому Принцу, тут и сказочкин конец, можно прятать и спускать воду.
Broderbund, видать, тоже так подумали. Но, в отличие от геймеров, они думать продолжали. Упорные попались. И по прошествии нескольких лет удумали сделать Prince of Persia 3D. Супергамес, долженствующий железным тараном вдарить по ностальгическим чувствам не забывшей своей юности аудитории... а кто забыл – тому журналки напомнят. Того носом к стенке и пристыдят: ты что, гад, Prince of Persia не помнишь?! Как это под стол еще тогда ходил и мышь разве что за хвост из-под стола дергал?!! Ну так посмотри тогда на тех, кто помнит! Видишь, как их много? Зришь, как все они тащатся в предвкушении?! Вот если не хочешь белой общипанной вороной быть, тогда тоже тащись. Прямо сейчас начинай. Начинай, сказано тебе!!! То-то же. И теперь все, чувак, теперь ты – попал.
В сказку.

Как это сейчас

Дура! Ну дура, а? Ее снова похитили! Принцессу. Идиотка недоделанная – уже в третий раз!!! А нас за шкиряк и в темницу. Освободимся и будем спасать. Ничего, мы в детстве никаким принцем не были, мы в трущобах выросли, нас жизнь учила выживать там, где остальные копыта в кал отбрасывали, нам хоть лазить, хоть на мечах копошиться – нам все по фигу, был бы пригодный чувак за клавиатурой, у которого пальцы из того места заточены. И Ларе писец настанет, и Еретику, и всем этим новомодным отродьям экшена от третьего лица – СКАЗКА ВОЗВРАЩАЕТСЯ!!! Встречайте и поминайте всех прочих лихом.

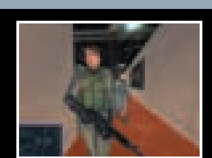
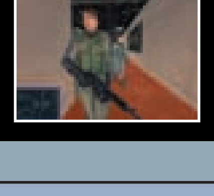
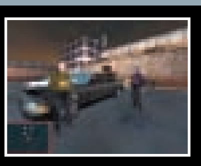

Он не любил дискотеки...

Хотя, при чем здесь экшен? Кто сказал слово "экшен"? В лоб ему кувалдой и чтоб в канаве лежал, не отсвечивал, а персы на него из окон помои выливали. Аркада это, хоть и трехмерная. У нее суть аркадная. Каждый уровень – одна большая головоломка, имеющая одно-единственная многоступенчатое решение. Вот здесь стоит стражник. Он нас увидит, когда мы уже откровенно у него перед носом прохаживаться начнем, а в бой вступит не раньше, чем мы на плиты того коридора, по которому он вышагивает, ступим. А чтобы дверь открыть, надо совершить вверх-вниз-пробежка-прыжок-умножить_на_пятнадцать и там рычаг повернуть. Один раз подрался и потом полчаса то лазаешь, то думаешь, куда дальше лезть, причем последний род занятий превалирует. Тут, говорят, Пажитнов, который раньше Тетрис удумал, сейчас под водительством Microsoft новый сборник головомоек выпустил, Pandora's Box. Короче, рядом с Персидским Принцем она отдыхает. Там только думаешь, а здесь еще и акробатикой пальцев занимаешься. А бой – это тоже акробатика. Для рубки на мечах у тебя пять кнопок на удар и одна на блокировку вражьего удара. Знаешь, как драться надо? Объясняю: закрываешь глаза и долбишь по пяти ударным клавишам. Открываешь, когда героическая музыка затихнет, и смотришь, как много жизни потерял. Если гад персидский вдруг успел-таки тебя рубануть перед смертью – перезагружаешься (это здесь мгновенно происходит, чай не SiN) и еще раз. Зато красиво. Меч оставляет за собой шлейф голубоватого дыма, прям дискотека. Такая же фишка в Dark Vengeance была – правда, ты ее можешь не знать, там, кроме этой фишки, больше ничего интересного не было.
Движок в Prince of Persia 3D собственный. Они ж типа крутые. Зачем им чужой готовый покупать? Нам кваки и анрылы ваши поганые ни к чему, мы свой, мы новый движок построим. И будем вам завидно по самые скаарджевые зубы-ы! На этом и облажались. Знаешь, игра не была бы таким дерьмом, если бы не движок.
О, как славно двигается наш принц! Какая пластика, какая грациозность, как только коньки под ласты тот парнишка не отбросил, которого фотографировали во всех будущих принцевых позах, и как не окочурился главный идеолог и вдохновитель игры, когда этого паренька на каждой фотке аккуратненько обводил и вырезал! Славно наш принц движется. Правда, перед прыжком он приседает, как на толчок, ну подлинный каломбурец, и плавает аки посуху ходит, да и ползает как новобранец на воинских учениях – попой кверху рылом книзу, но так вообще очень недурственно. О! собственно – плавает. О гром и небесные трезубцы, КАК он плавает! Как моторная лодка. Типа то что он ногами по дну загребает – это у него пропеллер подводный, или как там эта ерундистика толчковая называется, а от вялого подергивания ручками по водной глади за ним шлейф как за скутером стелется. А вот рубится славно. Что с мечом, что с обоюдоострым посохом, что с двумя короткими клинками – везде так пафосно, прям словно картину с себя рисует либо перед художником-недоучкой позирует. Он, Принц, вообще прикольный. Например, его ежели в профиль или фас развернуть, то каждый раз вперед всего туловища будет орлиный нос торчать. Или взять вот кафтан его, или чего там за местный колорит на него напялен... Гермафродит он, Принц этот. Или просто бабец замаскированный. Иначе почему у него спереди две конкретные женские груди торчат, круглыми сосками увенчанные? Бутоны персидской услады, персики благоуханные... С Ларой, должно быть, конкурирует. Они ж по жанру соседушки, правильно? Ну вот он и оттягивается, на чем может и как в со-стоянии.
Не Анрыл, конечно, но местами впечатляет. Кусковато, угловато, шизовато, но добротно и с умом. Дизайн уровней местами впечатляет. Если б они еще, ко всем своим талантам, в азах дизайнерства разбирались и не делали чисто оформительских переходов-перекрутов, по которым можно минут десять тупо лазать, пока уверишься, что там только лазать и можно, а толку чуть... Тормозит только. Сильно тормозит. Охренительно тормозит. Тормозит так, что хочется вешаться. Настолько тормозит, что были бы гранатомет и загранпаспорт – поехал бы к ихним программерам в гости. Уникально тормозит, причем нет никаких настроек по графике, кроме переключения режимов с 640x480 на 1024x768. Ничего отключить нельзя, все самонастраивающееся и тормозит как... Нет, меня не зациклило. Это Принца в момент прыжка циклит. Десять секунд, полет нормальный. Скажите, кто тыкает меня мечом в спину? Подождите, подождите, я успею развернуться, я хочу успеть посмотреть в глаза этой падле, которая сзади подкралась! Ну, не подкралась, ну, просто обежала тихим сапом и теперь лупит сзади. Ну, не обежала, она и стояла сзади. Точнее, сбоку. Но я и на 90 градусов развернуться не могу, у меня тормоза и десять секунд на разворот!!!! Какой комп? P2-300, 64Mb, второй вудак. Это выше заявленных системных требований. Так какого перса мне тыкают этой железякой в бок, а я только и успеваю, что перед смертью повернуться лицом к врагу и умереть пристойно, ему в подлое плоское однополигонное лицо глядючи?!
Системные требования – разрытая могилка для всего сериала и лично для Prince of Persia 3D. Над могилкой висит полумесяц, на котором начертано: "Broderbund пожалел денег на лицензирование движка!!!". Причем движок глючный. Причем поведение камеры заставляет сцеплять зубы, чтоб окружающих не напугать своим ором и матерным клекотом. Половина прыжков – вслепую, потому что камера хрен где ошивается и только в последний момент издевательски показывает, что ты уже пробежал за край выступа, не нажав клавишу прыжка, и теперь птицей летишь в пропаааааcть! Я подпрыгиваю на месте, и камера умудряется временно потерять меня из виду. Ребята, вы гении или просто такими родились?

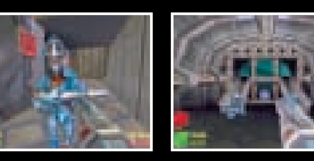


Как это сказать по-русски

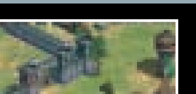
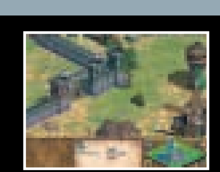
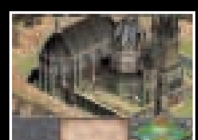
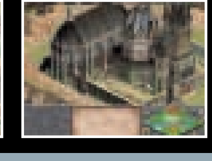
Графика относительно ничего, но тормозит как обкуренная, плюс в ней недоработок – катафалк и маленькая тележка. В плане игровых возможностей игра ничего особо нового не несет – повторяет Prince of Persia, со времен которого все, чего в нем было, уже везде по сто раз было. Даже нововведенная дистанционная отмычка для нажатия всяких рычагов и оптическая винтовка для протыкания ничего вокруг себя не зрящих охранников – это я про лук со стрелами – уже прекрасно была опробована в Thief, причем так, что Принц отдыхает на медном диване с башкой на игольчатой подушке. Уровни, где больше головоломок, чем экшена? Друзья, я предпочитаю Half-Life и какой-нибудь Pandora's Box, причем раздельно, а от полуаркады-полуэкшена я жду этого самого – аркады и экшена, а не череподробительного мозговыжимания. Бои на мечах? Тоже много где были, плюс тра-та-тра-та-трррра-ттттта по клавишам и враг холодненький – в чем кайф, ребятушки?
Первый Prince of Persia был гениальным. Второй Prince of Persia был дерьмовым. Третий Prince of Persia..... десять секунд, полет нормальный, и аплодисменты великому мастеру каламбура поручику Ржевскому.

Урожденная Rainbow Six: Rogue Spear
Жанр 3D Action Combat Simulation
Похожесть Rainbow Six
Мать/отец Red Storm Entertainment
Требует P200(2-266)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха Сеть, И-нет
Описуха Мелких изменений множество, но все прежние дебилизмы пребывают в целости и сохранности. Одно то, что присесть нельзя, может с ума свести... Графика получше: было херово, стало просто фигово. Миссии такие же. И геймплей такой же.
Приговор Средне

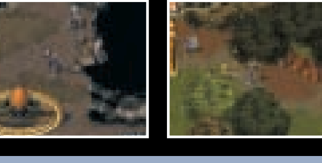



Урожденная Scout
Жанр 3D Action
Похожесть Unreal
Мать/отец Soft Enterprises
Требует P233(2-300)/32(64)/3D уск.
Групповуха Сеть
Описуха Собственный движок, почти приличный. Дерьмовый левел-дизайн. Игровая атмосфера – Unreal. Есть робот-дрон, который помогает в боях (управление им как в робосиме). Суть геймплея: кончать всех к такой-то матери. Тоска.
Приговор Лажа

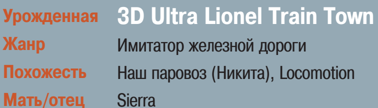





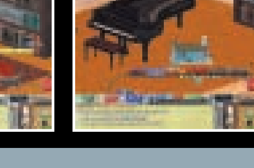
Урожденная Age of Empires 2: The Age of Kings
Жанр RTS
Похожесть Warcraft+Civilization
Мать/отец Ensemble Studios/Microsoft
Требует P233(2-300)/32(64)
Групповуха Модем, сеть, И-нет
Описуха Закономерное продолжение одной из лучших RTS. Много новых юнитов, рас и пр.; различные новшества. Введение масштаба: юниты и здания реально соотносятся по размеру. Неплохой AI. Движок тот же, но устаревшим не выглядит.
Приговор Хорошо



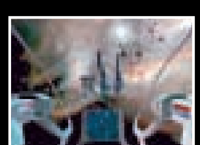
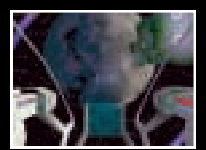



Урожденная Corum 3: Chaotic Magic
Жанр Rogue RPG
Похожесть Diablo
Мать/отец HiCom Entertainment
Требует P133(200)/16(32)/(gamepad)
Групповуха Нету, и не надо!
Описуха Культовая корейская экшен/эрпэгэ!!! Чудом добравшаяся до писюков с какой-то там платформы (первые две части затерялись)!!! Диабла для бедных, блин... Только в перспективе "гляжу сверху" и – о, круто! – без поддержки мыши.
Приговор Лажа

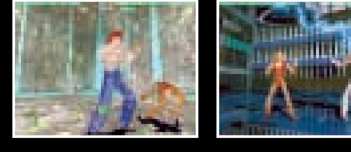




Урожденная 3D Ultra Lionel Train Town
Жанр Имитатор железной дороги
Похожесть Наш паровоз (Никита), Locomotion
Мать/отец Sierra
Требует P200(233)/32
Групповуха Ага, с папой и мамой
Описуха Если тебе лет семь и родители не купили тебе железную дорогу, то карандашиком зачеркни слово "лажа" в графе "Приговор" и впиши "рулезз". Один поезд, перевозишь грузы на время, плюс возня с ремонтом путей и т.д. Примитивизм.
Приговор Лажа

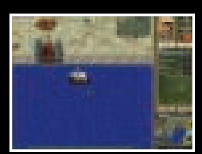
Урожденная X: Beyond the Frontier
Жанр Космосим с элементами менеджмента
Похожесть Elite, Паркан
Мать/отец Egosoft/T-HQ
Требует P166(2-300)/16(32)/(3D уск.)
Групповуха Увы...
Описуха Очутившись хз где в космосе на раздолбанной пироге, ты должен торговлей и дипломатией апгрейдиться и в итоге вернуться на Землю; не забыты, понятно, и космобаталии. Структура игры – миссионная. Обстоятельно, но малоувлекательно.
Приговор Средне

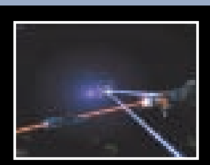
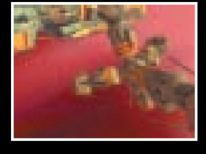
Урожденная Tournament of Warriors
Жанр 3D файтинг
Похожесть Мммм....
Мать/отец Silmarils
Требует P166(200)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха Модем, сеть...
Описуха Что тебе известно о файтингах? Ну, вот если б тебе обзор по файтингу поручили накатать, чего бы ты писал? О графике, о проработке боя, о видах ударов..? Короче, про ToW по любым критериям ты бы написал одно слово: "дерьмо!".
Приговор Лажа

DED-21
GAME@XAKEP.RU

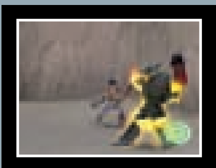
Урожденная **Cutthroats**
Жанр Пиратский симулятор
Похожесть Pirates!
Мать/отец Hothouse/Eidos
Требует P166(233)/16(32)
Групповуха Облом-с
Описуха Пиратский корабль XVII века и ты за капитана. Конкретной сюжетной линии нет, общая цель – стать крутым пиратом. Плаваем. Торгуем. Пиратствуем (абордаж и бои на суше – полная ересь). И т.д. А суммарно: скукотища-недоделка.
Приговор **Слабо**

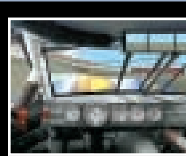
Урожденная **HomeWorld**
Жанр 3D RTS
Похожесть Первый в своем роде
Мать/отец Relic/Sierra
Требует P233(2-300)/32(64)/3D уск.
Групповуха Сеть, И-нет
Описуха Многие величают HomeWorld гениальным... Не думаю. Те же яйца, только трехмерные. Стандартно: ресурсы, штамповка юнитов, присутствуют торговля и дипломатия. Ново и круто: 3D бой в 3D космосе. Еще: немного непривычно.
Приговор **Хорошо**

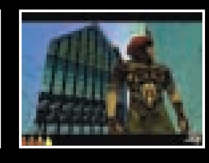
Урожденная **Legacy of Kain 2: Soul Reaver**
Жанр 3D Action/Adventure
Похожесть Tomb Raider, ShadowMan
Мать/отец Crystal Dynamics / Eidos
Требует P166(266)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха Облом-с
Описуха Приставочный хит. Малое число полигонов и грубовытесанная графика искупаются динамичным жестким геймплеем. По сюжету мы воскресший вампир, который мстит другому вампиру, выживая за счет пожирания душ...
Приговор **Хорошо**



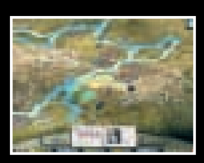

Урожденная **NASCAR Racing 3**
Жанр Автосимулятор
Похожесть NASCAR Racing 1/2
Мать/отец Papyrus/Sierra
Требует P200(2-300)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха И-нет
Описуха Чемпионат "NASCAR", подвид "Racing". Гонки по кольцевых аренах, как обычно. Как они уже надоели... Настройки. Повреждения. Режимы упрощенной аркады и реализьма... Ничего особенно нового, плохого и хорошего нет.
Приговор **Средне**

Урожденная **Prince of Persia 3D**
Жанр 3D Action / Adventure
Похожесть Tomb Raider, Prince of Persia
Мать/отец Mindview / Red Orb
Требует От P2-300/32 и до бесконечности
Групповуха Еще не хватало!
Описуха Этакий тумборайдерствующий Гексен. Сплошная череда нажимательно-прыжковых головоломок, перемежающихся туповатыми схватками на мечах. Нудновато, хотя и колоритно. И главное: невероятно тормознутый движок.
Приговор **Слабо**

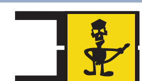



Урожденная **Panzer General 3D Assault**
Жанр Wargame
Похожесть Серия Panzer General
Мать/отец SSI/Mindscape
Требует P2-300(2-450)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха Сеть, И-нет
Описуха Разумеется, Вторая Мировая. Сразимся за Паттона, Монтгомери, Гудериана или Роммеля?.. Есть редактор карт. Осн. новшество: боевые качества войск зависят от того, каков командир. И, конечно, революционное трехмерье... хотя и тормозящее.
Приговор **Хорошо**




Урожденная **NHL 2000**
Жанр Хоккей
Похожесть NHL'99
Мать/отец EA Sports/EA
Требует P200(2-300)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха Модем, сеть, И-нет
Описуха Еще лучше, чем было. Лица хоккеистов обрели мимику, плюс можно любую (свою) физиономию поставить. Генерация хоккеиста. Улучшенный геймплей. Два режима онлайна: обычный и "виртуальные турниры". Держат марку...
Приговор **Рулез!**



Подготовлено по материалам российского онлайнового компьютерно-игрового журнала "Absolute Games", www.ag.ru.

Как стать Спилбергом

Vic (vic@captured.com)
и Александр "Xenocid" Колосков (xenocid@mail.ru)
при содействии
ZIP'ы (smirnov-alexander@usa.net)

"В полумраке комнаты еле-еле угадываются силуэты двух сидящих людей. И хотя тьма скрывает их лица, по напряженной посадке видно, что они ждут чего-то. Или кого-то.

Неожиданно тьма, сгустившаяся в дальнем углу комнаты, оживает. Бросок. И только пятна крови напоминают о двух человеческих существах, еще минуту назад казавшихся такими реальными. Экран темнеет." Снято...!

Эпизод, вполне уместный для съемочной площадки очередного фильма ужасов... но каким боком это причастно к разработке компьютерных игр? "Какое отношение это имеет к моей игре?" Самое прямое. Если, конечно, суметь реализовать подобное.

Драка в космосе и не только

Наверняка ты заметил, что практически все без исключения игры содержат несколько видеороликов. Как правило, это вступительный ролик (**intro**), ролик, который проигрывается по окончании игры (**outro**), и частенько промежуточные ролики, демонстрирующие-ся между миссиями, как в незабвенной памяти C&C.







В чью-то светлую голову ударила мысль: "А почему бы не снимать ролики на движке самой игры?"

Как можно сделать подобный ролик? Напрашивается два очевидных решения: либо, не мудрствуя лукаво, заснять все на видео, либо отрендерить в каком-нибудь пакете типа **3D Studio Max**. Оба варианта обладают как преимуществами, так и существенными недостатками. Поговорим о последних.

Начнем с первого – ролик, снятый с помощью видеокамеры. Тут проблема кроется в том, что снять его частенько оказывается совершенно нереально. Сам посуди. Допустим, тебе для игрушки позарез нужен ролик, где главному герою взрывом гранаты отрывает ногу. А теперь пособображай, как ты это будешь снимать. Видимо, актера на роль главного героя придется похищать из дома призрения для самоубийц. Или другой случай: ты ваяешь космический симулятор и тебе требуется ролик, где два космонавта дерутся друг с другом в открытом космосе на фоне звездной базы а-ля **Вавилон-5**. Говоришь, можно нарисовать здоровенный задник с изображением базы, на фоне которого и устроить потасовку двоих ребят, по самое некуда увешанных раскрашенными кастрюлями? Молодец, верно мыслишь. В кинопостановках так и поступают. Но только, думаешь, это легко добиться, чтобы задник выглядел не убого намалеванной абстракцией, а величественный звездной конструкцией, чтобы кастрюли превратились в скафандры и чтобы освещением комната, где будет происходить съемка, напоминала не срочно переоборудованный спортзал, а именно космическое пространство? Верно мыслишь – нелегко. Требуются дорогостоящая операторская техника (осветительные приборы хотя бы!) с дорогостоящим оператором во главе, дорогостоящая студия (павильон), дорогостоящий художник-декоратор и так далее. Почти нереально. Особенно если по сюжету в ходе драки один космонавт таки отрывает другому чего-нибудь...

Можно, конечно, выкрутиться и все это дело отрендерить, но... Во-первых, это достаточно долго, во-вторых, требует пары месяцев работы высококлассного аниматора и, в-третьих (самое главное), не избавляет от основного недостатка, присущего обоим подходам: огромной разницы в качестве изображения между роликом и самой игрой.

Ну не достигли еще трехмерные движки такого уровня, чтобы выдавать на-гора картинку, способную соперничать с тем же 3DS Max! Слабоваты они еще, потому что системные требования не позволяют. Вот и получается, что сначала ты смотришь красивый до судорог в желудке ролик, потом, исполненный радостного возбуждения, запускаешь игру... а там графика такова, что вышеупомянутый желудок сводит во второй раз, но только теперь уже от непреодолимого рвотного рефлекса.

О распитии кактусовых настоек

Видео/киносъемка не годится, рендеринг – слишком трудоемко... Выход из этой ситуации, конечно, нашелся. В чью-то светлую голову ударила мысль: "А почему бы не снимать ролики на движке самой игры?".

И действительно – ведь подобный способ выгоден во всех отношениях. Ролики занимают очень мало места (так как хранится не последовательность кадров, а только скрипт сценария, задающий последовательность перемещений игровых объектов и камеры), качество изображения ни на йоту не отличается от самой игры, да и никаких проблем с отрыванием конечностей. И самое главное, ты уже не замечаешь, где проходит граница между роликом и самой игрой. Помнишь, как хорошо сыграли на этом эффекте авторы **Unreal** и **Half-Life**? Или, если о менее хитовых играх вспомнить, **Redline** и **Requiem**? Качественно срежиссированные

сценки в состоянии взвинтить напряженность игры до предела. Помнишь, например, как в **Unreal**?.. *Стоишь перед дверью, палец на спусковом крючке, а из-за двери доносится страшный рев, стоны, крики. Выбиваешь ногой дверь, уходишь с линии огня, полуразворот... И видишь спину убегающего монстра, заваливщего комнату... нет, даже не трупами. Так, фрагментарными остатками человеческих тел.* Тарантино был бы восторге и съел бы с горя собственную шляпу, запивая кактусовой настойкой.

Однако вернемся к извечному русскому (и вообще) интернациональному вопросу: "**Как?**".

Как снять подобный эпизод?

Путь лобовой – написать соответствующий скрипт, который будет управлять игровыми объектами. И это путь правильный, очень часто применяющийся. Но он идеально подходит для программистов, этих виртуозов текстового редактора, способных представить сцену в голове и воплотить ее в плоть и кровь ASCII символов своего языка программирования.

А есть ведь и еще один вариант. Намного более интересный и гораздо более подходящий для людей творческих. Что если действительно – снять? Ведь большинство современных 3D стрелялок (и не только они, вспомним, например, представителя стратегического лагеря – **Myth**) позволяют записывать демонстрационные файлы (далее – просто "демки") во время игры, а потом просматривать их так, как если бы ты писал картинку с монитора на видак! И великий (всем встать!!!) **Quake**, и чуть менее (можно сесть) великий **Unreal**, далее по нисходящей. Кстати, бесплатный 3D движок **Genesis3D**, про которого "**Мастерская**" писала несколько номеров назад, также позволяет записывать демки.

Разумеется, демка – это еще далеко не фильм, разве что в документальном жанре. Те, кто хоть раз видел демку, записанную из глаз опытного "квакера" во время жестокого "мясного" deathmatch, поймут, что смотреть подобное зрелище достаточно тяжело. В глазах, знаешь ли, рябит. А вот если демку записывать по заранее продуманному сценарию, да еще и подредактировать потом, то вполне можно называть это фильмом.

Естественно, как чаще всего и бывает в реальной жизни, на деле вся эта метода выглядит намного тяжелей. Но, думаю, тебя это не остановит. Если ты загорелся идеей почувствовать себя в шкуре дядьки Спилберга, то – вот твой главный шанс.

С чего начать

В первую очередь (как и в любом другом деле) необходимо понять, а для чего вообще мне нужен этот чертов фильм? Например, для удовлетворения собственной низменной потребности творить и показывать. Цель, безусловно, достойная, но к теме разработки игр не слишком относящаяся. А вот в игре подобные фильмы можно применять в двух случаях: как сюжетные вставки и интрошки, а еще как деморолики. Современный геймер (в смысле – ты) избалован всевозможными пре-релизами, бета-версиями, релиз-кандидатами. QIII (всем встать!!!) еще неизвестно когда выйдет, а меня в него уже убивают чуть ли не каждый вечер. Понятно, что разработчику, измученному постоянным выпуском всяких бета-версий, не дающих нормально поработать над кодом, подобные фильмы – бальзам на рану. Сидишь себе, пишешь игру, а периодически записываешь фильм на текущем движке и сбрасываешь в Сеть на потеху геймерским сердечкам. Кстати, для того, чтобы делать "фильмы", необязателен 3D движок, сойдет любая система скриптов, позволяющая запрограммировать некоторый сценарий. Например, классический двумерный **StarCraft** обладает мощнейшей системой сценариев, позволяющих определять положения и действия "актеров" с точностью до миллисекунд. И записывать в таком случае демки совершенно необязательно – просто загружаешь уровень.

Между прочим, хочу сразу обратить внимание – демка, это не видеоролик. То есть это не последовательность кадров, а последовательность команд движку игры. Такой подход позволяет, во-первых, сократить объем демки (страшно подумать, ведь обычное видео поглощает десятки мегабайт за секунды!), а во-вторых – позволяет играть с "отснятым" материалом, монтировать его, наподобие того, как это происходит в реальном, большом кино. Да, чуть не забыл: если ты пишешь свой собственный движок – не забудь вставить в него средства для записи и воспроизведения демок, а также для программирования скриптов. Сделать это несложно, а от благодарных игроков отбоя не будет.

Подготовка

Начинать нужно с идеи. Придумать сюжет, причем необходимо учитывать то, что это не живые актеры и не настоящее кино, поэтому твои возможности ограничены возможностями движка. Например, ни один из существующих движков не поддерживает мимику (есть некоторая надежда на **Black&White**), поэтому постарайся избежать крупных планов. Также не добиться от электронных болванов и качественной жестикуляции. Поэтому не стоит мечтать о реализации на движке Квейка новейшей экранизации "Ромео и Джульеты". Лучше снимать в жанре, ради которого эти движки и создавались – **100% pure action**. Максимум – нечто, лежащее в близкой жанровой плоскости.

Кроме того, сценарий – это не пара коряво написанных фраз на обертке из-под сникерса. Нужно постараться и представить у себя в голове все детали будущего фильма. Досконально все просчитать и продумать, мысленно проиграть в голове. Фразы, последовательности действий актеров, перемещения камеры.

Если хочешь получить нечто качественное, то наброски сценария следует прогонять "вживую". Элементарно: у кого-нибудь на квартире собирается тусовка и, как в театральной постановке, отыгрывает все сцены. Разумеется – начерно, без всяких репетиций и без малейших попыток сыграть как Марчелло Мастрояни или хотя бы как Леонардовый Каприо. Самая общая прикидка, чтобы понять, насколько дебильно или гениально выглядит написанный сценарий.



Редактирование симпатичной шкурки в специализированном редакторе.



Не добиться от электронных болванов качественной жестикуляции



Согласись, итоговый результат впечатляет? ;-)

И только потом начинается кропотливая работа по подготовке декораций и реквизита. В редакторе уровней готовится сцена. Рисуются специальные текстуры, исполняющие роль декораций. Изготавливаются на заказ трехмерные модели и шкуры (для тех, кто не в курсе: шкура, или скин – это картинка, натягиваемая на модель и, собственно, определяющая внешний вид персонажа). Шкура заменяет виртуальным актерам и костюмы, и грим, и мелкий реквизит. И даже некоторое подобие эмоций, ведь мордашка на шкуре может быть и улыбающейся, и оскаленной в непреодолимом стремлении убивать. Понятно, что одному человеку здесь не справиться. Времена театров одного актера (программиста, аниматора) давно прошли. Нужна команда. Рассмотрим примерный состав твоей съемочной группы.

Мэп–мейкер

Человек, занимающийся изготовлением уровней в специализированных редакторах. Это он по твоему заказу создает и песчаные дюны Марсианских пустынь, и индустриальные пейзажи пост-ядерного мира, если таковые потребуются по сценарию.

Моделлер

Этот товарищ занимается созданием трехмерных моделей персонажей и некоторого мелкого реквизита, который нельзя сделать в редакторе (например, стоящая на столе рамка с фотографией). Для того, чтобы твои фильмы хорошо смотрелись, постарайся найти моделлера получше. Ведь мало модельку изваять, в конце концов – в Интернете можно найти сотни готовых. Самое главное – модельку правильно проанимировать. Это для мясного дэсматча достаточно прописать для модельки фазы выстрела и бега. Для хорошего же фильма нужно изготовить массу других анимаций. Например, жесты, рукопашный бой, поцелуи и т.д. Хороший пример высококлассной работы моделлеров-аниматоров недавно продемонстрировала известная в узких кругах компания Strange Company, выпустившая свой фильм **Eschaton: Nightfall**. Рекомендуется к просмотру и обожанию.

Программист

Это нечто универсальное. Человек должен одинаково хорошо владеть **C++** и **QuakeC**. Потому что всегда возникают потребности ввести в игру (т.е. фильм) что-нибудь новенькое, например, новый вид оружия. Или просто взорвать что-нибудь по команде или в определенный момент времени.

Актеры на озвучке персонажей

Именно их голосами будут говорить персонажи твоего фильма. Между прочим, подбор голоса, который будет естественно звучать из компьютерных динамиков, задача отнюдь не простая. Я помню, как однажды, подбирая хороший голос для персонажа, игравшего роль командира танка, мы перепробовали голоса человек пятнадцати и лишь один голос звучал подходяще. Причем в реальной жизни мы никогда бы не подумали, что выбор падет именно на не слишком мужественный голос этого человека (привет, Климбер!).

Естественно, нужны художники для того, чтобы рисовать текстуры, скины для моделей, титры и прочую графическую информацию.

Композиторы / саундмейкеры

Люди, занимающиеся озвучкой твоего фильма. Надо ли говорить о том, как важен звук в фильмах, тебе, выросшему в эпоху фильмов а-ля "**Звездные войны**", просмотр которых без **Dolby Surround** доставляет примерно такое же удовольствие, как занятия сексом с чемоданом?

Монтажер

Наверное, самый важный человек, про работу которого – монтаж отснятого материала – ты прочтешь немного позже.

Да, и вот еще что. Нужны актеры для пробных живых постановок. Хотя, само собой, актерами могут служить все вышеперечисленные, и это самое оптимальное.

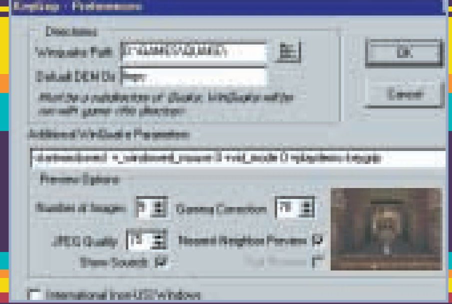
Процесс съемок

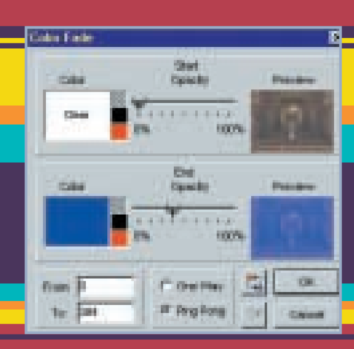
После того, как собрана команда, можно приступать к самим съемкам. Обычно этот процесс происходит следующим образом. Сцена обсуждается с актерами, распределяются роли (действия). Далее запускается сервер с картой, актеры коннектятся (не забывай, что процесс съемки фильма в данном случае есть не что иное, как процесс игры в тот же Квейк), по готовности всех задействованных лиц вводится команда на запись демки (заменяющая обычное режиссерское "Мотор!"), и волнующий процесс съемки начинается. Поскольку дисциплинка в строю, как правило, хромает и время от времени тот или иной актер начинает своевольничать, отступая от сценария, то необходим координатор – человек, который следит за неукоснительностью соблюдения заранее заданных сюжетных линий.

Самое трудное – это держать руку на пульсе, т.е. контролировать весь процесс. Если, скажем, не получается какой-то кусок, то его приходится переделывать, что ужасно действует на нервы. Но бывает и так, что получается куда лучше, чем хотелось или планировалось.

Отснятый после многочисленных дублей материал передается на монтаж, или, как принято говорить у профессионалов, рекам. Рекамер (он же монтажер) стыкует различные сцены, зачастую комбинируя материал с разных камер, склеивает сцены воедино, наполняет видеоряд звуками. Стандартный инструмент рекамера – **KeyGrip2**, своеобразная монтажная студия для Quake-подобных движков. Скачать эту программку можно по одному из адресов, которые ты найдешь в рубрике "**Интернет для "Мастера**". Кстати, в этой же рубрике указан адресок, по которому проводятся конкурсы на лучшие фильмы с реальными денежными призами.









Стандартный инструмент рекамера - KeyGrip2,

Советы рекамеру

Старайся избегать слишком крупных планов, так как они могут привести к нежелательным последствиям (например, искажению модели или ее "расплыванию"). Все-таки даже кваковский движок не способен давать реалистичную графику. Кстати, большие надежды, в отношении четкой графики вблизи, возлагаются как раз на движок **LithTech 2**, создатели которого потратили немало времени и денег, чтобы ввести в него технологии, позволяющие рассматривать героев в мельчайших подробностях. Теперь остается только дождаться выхода очередного гамеса на этом движке.

Как можно больше времени уделяй "рекамам". Их использование способно на порядок улучшить даже плохо сделанный фильм. Динамика, понимаешь...

Звуки должны соответствовать событиям. Поэтому

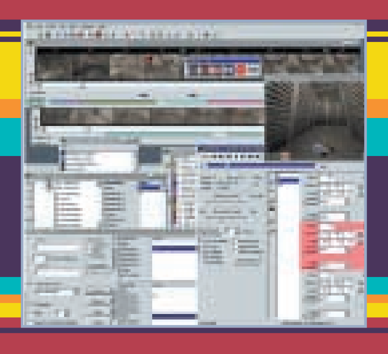
оч-чень рекомендую смотреть фильмы в тех же разрешениях экрана, в которых они были сняты. Запоздалые звуки или действия значительно снижают степень восприятия того, что происходит на экране монитора.

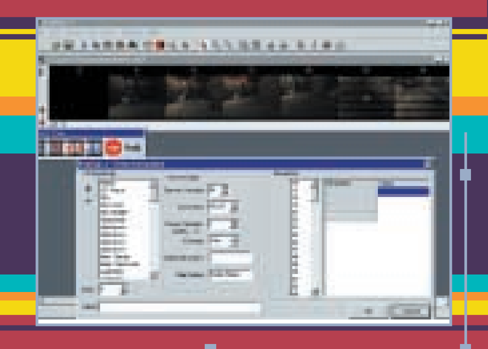
Неплохо будет, если ты, решив заснять чью-то бесславную гибель, сделаешь несколько планов, скажем, из пули или ракеты. Выглядит очень впечатляюще, когда кому-нибудь сносит голову и его мозги размазываются с обратной стороны экрана. Кстати, приемчик вполне себе киношный. Помнишь такой стильный фильм "**Снайпер**" и самый запоминающийся кадр из него – дуэль двух снайперов? Один из снайперов получает пулю в глаз, причем он наблюдает в оптический прицел, как эта самая пуля пробивает линзы прицела и влетает... да-да, в недоуменно хлопающий ресницами глаз наблюдающего. Напрочь нереально, но зато эффектно.

Не забудь сделать титры. **Титры** – это вообще самая важная вещь в любом произведении :). Страна должна знать своих героев. Конечно, есть всякие readme, но в них мало кто смотрит, а вот титры... Собственно, титры в "демках" можно сделать тремя способами. Рассказываю.

пользуется .pcx формат) и затем выводятся по специальной команде. Кстати, используя этот механизм, можно сделать не только титры, но и довольно сложные и интересные эффекты. Например, наложить поверх сцены сеточку оптического прицела, чтобы создавалось впечатление взгляда из глаз снайпера. Или помещать на экран двумерных спрайтовых персонажей примерно в том духе, как это было сделано в фильме "Кто подставил кролика Роджера". Там двумерные мультяшные персонажи были очень изящно вплетены в реальный мир, снятый обычной кинокамерой.

Немного о рекамах. Существует 2 вида рекамов: простой и продвинутый. Поподробнее о них можно найти по адресу **http://qmovies.telefragged.com**. К первому относится простое редактирование уже существующих видов из глаз игрока, записывавшего действие, или других игроков. Ко второму типу относится рекам с передвижением фокуса камеры из комнаты в комнату вслед за игроками, но не перемещая при этом саму камеру. То есть действуя лишь поворотами и перспективой (это просто надо видеть, чтобы понять). Еще один приемчик из разряда продвинутых – движение камеры за игроком (в простонародье **chasecam**).





своеобразная монтажная студия для Quake-подобных движков.

1. Использовать стандартные текстовые сообщения, выводимые самой игрой. Это способ для новичков. Использование подобного метода в серьезной работе – крупный прокол в профессиональной репутации команды.

2. Можно соорудить при помощи редактора уровней огромные буквы прямо на карте. Сделать здоровые буквы на уровне, где происходит съемка, а потом при помощи монтажной программы так ненавязчиво пройтись камерой мимо своих инициалов, высеченных в бетоне.

3. И, наконец, самый мощный и профессиональный способ. Вывод картинок на экран поверх происходящего на нем смертоубийства. Фактически, это и есть самые настоящие титры в телевизионно-кинематографическом смысле. Картинки заранее подготавливаются в графическом редакторе (обычно ис-

Напоследок

Новость поступившая незадолго до отправки статьи в печать.

Strange Company – одна из самых известных компаний, продвигающих идеи создания электронных фильмов, подписала контракт с небезызвестной Monolith Productions (создатели **Shogo**, **Blood**...) о создании принципиально нового продукта **LithTech Film Producer** на базе движка **LithTech 2**. Советую присмотреться к этому движку. На мой взгляд, оч-чень перспективный товарищ... Так вот, Film Producer позволит **снимать фильмы по-настоящему**. Программировать окружение, управлять полетами камеры, вставлять различные спецэффекты. Все по-настоящему. Первые демо-версии обещают выпустить в начале **2000**-го года.

На этом все.

ИНТЕРНЕТ

Спецвыпуск к статье "Как стать Спилбергом"

http://qmovies.telefragged.com
Quake movie Library
Много полезной инфы, как снять хороший фильм. Там проводятся различные голосования, пишутся муви/демо новости. Обсуждаются проблемы. Выложены обзоры фильмов, и главное, проводится местный вариант "ОСКАР" – награждение лучших. В этом году спонсоры выделили денежные призы по 50 баксов за победу в каждой номинации (вроде их было около 10), после чего на IRC проводилась церемония награждения.

www.planetquake.com/cineplex/
The Cineplex
Помимо всяких полезных файлов и статей, тут находится огромное количество ревьюшек для игр, начиная от DOOM и заканчивая бетой Quake III Arena.

http://www.frag.com/ppj/
Psyk's Popcorn Jungle
На момент написания статьи там было около 160 ревьюшек для фильмов на кваковских движках. Довольно интересно узнать несколько разных точек зрения на свою поделку с разных сайтов.

http://www.planetquake.com/zs/
Zarathustra Studios
Много всяких полезных ссылок, ресурсов, файлов. А самое главное – прекрасные tutorial'ы. Советую заглядывать сюда почаще.

Маразмы, геймеры и да

Любой (ну ладно, почти любой) геймер начинает свой игровой путь, сидя за спиной у более опытного товарища, заглядывая ему через плечо и закидывая потоком дурацких вопросов. Затем новичок набирается опыта, и вот он уже может самостоятельно разобраться, на какие кнопки тыкать в незнакомой игре, потом сокращает время освоения с двух часов до 10 минут, потом заканчивает прохождение своей первой кампании в сингле, потом переходит с Easy на Medium, потом зарабатывает первый фраг, и покатилось... Человек подсел. Проходит еще какое-то время, и вот уже у него за спиной сидит приятель-новичок с широко открытыми глазами (иногда и ртом) и задает ему те же вопросы... Но вот прикол: бывалого игрока эти чайниковские вопросы вдруг застают врасплох и ставят в тупик. А все по одной простой причине: дело в том, что человек, который не разбирается в компьютерных играх (в нашем случае – задающий вопросы новичок) воспринимает их с точки зрения внеигровой реальности. То есть он не учитывает бесконечное множество игровых условностей. А не приняв этих условностей, он не может понять очень многих простых (как кажется нам, геймерам со стажем) вещей и прописных истин. Ниже я постараюсь описать хотя бы некоторые из этих игровых условностей и, поставив себя на место гейм-ламера, понять, чего же в них такого непонятного (сорри за каламбур).

Трупы исчезают по новому постановлению Общества по борьбе с насилием в компьютерных играх

Итак, поехали. **Первый большой класс ламерских вопросов связан с неполной интерактивностью игр.** На самом деле мы, игроки, усвоили и приняли для себя тот факт, что в игре можно делать только то, что от нас хочет разработчик, и не более того. Если мы видим, что в новом шутере можно разбивать стекла, двигать предметы или, скажем, взрывать все, что только под руку попадется, мы говорим: "О! Вот это интерактивность! Круто! Можно делать все что хошь!" При этом никто даже и не задумается над тем, чего в этой игре НЕЛЬЗЯ делать. Тебе когда-нибудь удавалось, например, покурить в Unreal? А снять обувь в Q2 ты не пробовал? Ну чисто так, чтобы тише ходить... Не одному нормальному геймеру подобная мысль даже в голову не придет. Вот поэтому мы и теряемся, когда слышим что-нибудь типа "Ну и что, что патроны кончились – а ты его прикладом в репу!" Самое обидное, когда начинаешь объяснять, что это невозможно, потому что... ну просто нельзя и все тут, в ответ получаешь реакцию в стиле "А говорил, крутая игрушка...".

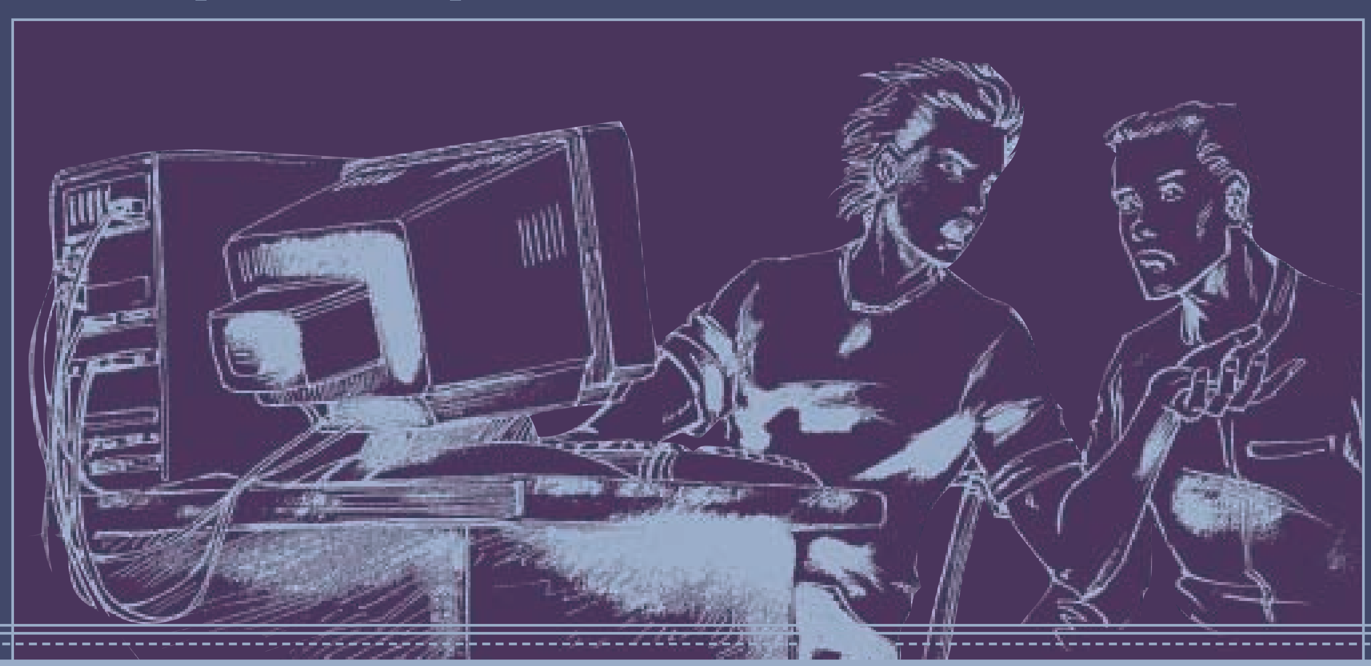
Второй класс "недоумеваний" связан со всякими внутриигровыми условностями, клише или откровенными маразмами, которые старые геймеры просто не замечают как трещинку на давно носимых очках. Тут у каждого жанра свои приколы. Возьмем, к примеру, RTS.

Маразм №1 – Мгновенная баксализация ресурсов. Что бы ты ни добывал, будь то тибериум, кристаллы, газ или золотая руда, – все это как по мановению волшебной палочки мгновенно превращается в баксы, или того хуже – сразу в юниты. Вот это технология! Нет, есть, конечно, исключения, но то, что становится логичным с точки зрения нормального человека, тут же превращается в маразм с точки зрения геймера. Ну разве не маразм на первой точке сеять и жать пшеницу, на второй – откармливать ей свиней, на третьей – этих свиней резать, на четвертой – выделывать шкуры, на пятой – шить из шкур кожаные доспехи, и только потом эти доспехи одевать на солдата? А ведь ему еще нужен меч, конь и обедать каждый день! То ли дело: в одно здание заводишь харвестер со спайсом, и тут же из другого выезжает танк. Красота! Нда, люди и геймеры говорят на разных языках. Однозначно.

Маразм №2 – Масштаб юнитов. Тут все просто: любой нормальный человек сразу тебя спросит, почему в этой игре человечек размером с полдома, а танк почти с крейсер. Почему? Единственный возможный ответ: "По кочану! И хватит меня доставать дурацкими вопросами!" Кстати, из масштаба юнитов вытекает:

Маразм №3 – Масштаб карты. Представь ситуацию. Во время войны две враждующие стороны подгоняют передовые отряды на соседние холмы и начинают строить там каждый свою военную базу. Причем с системой добычи природных ресурсов. Возводят заводы, аэродромы, и все это в зоне видимости друг друга, кажется – еще чуть-чуть, и строительные площадки соединятся. При этом на небольшом пятачке между базами они умудряются постоянно атаковать или обороняться, не прекращая ни на минуту производство подкрепления. Ну не маразм? Самое смешное, что иногда на картах встречаются мирные населенные пункты, города, например. Обычно количество улиц в таких городах не превышает одной, а количество домов редко достигает десятка.

Маразм №4 – Всемогущая пехота. Вернее, маразм даже не в том, что пехота часто не уступает в огневой мощи бронетехнике (хотя это тоже, конечно, прикол). Настоящий маразм в том, что любой, даже самый слабый автоматчик или лучник может в одиночку разрушить любое, самое крутое укрепление. Вот где настоящая шиза. Когда я еще в Дюне увидел, как пехотинцы сравняли с землей железобетонную базу врага, я, конечно, слегка офигел, но тут же придумал себе кучу оправданий. Ну типа у них там в будущем такие автоматы крутые, пару раз стрельнешь, и дырка в любой стенке. Но когда потом в Warcraft'е средневековые лучники (!) из луков (!!) стрелами (!!!) расстреляли оркскую кре-



Меры



Александр '2poisonS' Сидоровский
2poisonS@xakep.ru
Иллюстрации - А.Еремин

пость, это было уже слишком. С тех пор я как-то к этому немного привык, но все равно не могу сдержать улыбку, когда вижу одинокого swordsman'а из Age of Empires, который от души колотит мечом по каменной башне. Но теперь-то я знаю: если очень долго бить мечом, копьем, да хоть чем, по крепостной стене, то рано или поздно она обязательно развалится!

Ладно, хватит мучить несчастные стратегии, перейдем к всеми любимым стрелялкам. Тут, надо признаться, тоже маразмов хватает. Смотри сам:

Маразм №1 – Уровни, набитые снаряжением. В подавляющем большинстве шутеров (если не во всех) действие происходит на территории врага. И тем не менее все эти шахты, базы, заводы, склады полны оружия, боеприпасов, аптечек, словно разложенных чьей-то заботливой рукой. Нет, можно, конечно, представить, что это сами злобные инопланетяне или коварные бандиты рассовали по углам ящики с ракетами, так, на всякий, хе-хе, пожарный случай. Но мне в это как-то слабо верится. Больше похоже на то, что кто-то среди инопланетян с извращенным чувством юмора готовился к нашему приходу и все подстроил так, чтобы игрок с боями и мучениями дошел до финального босса и там, видимо, бесславно погиб. Но никак не раньше этого. Иначе как объяснить, что патроны всегда кладут перед серьезными схватками, а аптечки подсовывают как раз после них. Что враги появляются именно в том количестве, чтобы их можно было не особо напрягаясь уничтожить. Правда, про все это ламер-геймер тебя не спросит, потому как просто не просечет... Он, скорее, задаст вопрос, почему это все оружие болтается в воздухе, как будто это воздушные шарики. На этот вопрос ты его просто и коротко пошли на... пожалуй, на id, это ж они придумали...

Маразм №2 – Невесомое оружие. Возвращаясь к воздушным шарикам. Кажется, я начинаю понимать, почему оружие в шутерах висит в воздухе. Оно действительно невесомое. А иначе как можно таскать на себе одновременно винчестер, автомат, ракетницу, лазерную, плазменную и еще полдюжины других пушек, патроны ко всему этому и ящик гранат? Покажите мне Гордона Фримена с полным боекомплектом от третьего лица, и я посмотрю, как он будет выполнять прыжки с разбега с двойным стрейфом.

Маразм №3 – Исчезающие трупы. Еще одна загадка игр жанра 3D action и излюбленное место недоумения непосвященных зрителей. На глупый вопрос "куда исчезают тела убитых врагов?" можно, конечно, ответить правду про системные ресурсы и обсчитку полигонов, от которой вспотеет даже самый третий пень, и все такое в этом духе. Но вопрошающего ты таким ответом не удовлетворишь. Он скажет чего-нибудь типа "А нафига тогда вообще графику рисовать, она ж тоже ресурсы жрет?" Так что лучше сразу ответить, что **трупы исчезают по новому постановлению Общества по борьбе с насилием в компьютерных играх, которое требует, чтобы игрок не имел возможности лицезреть зрелища мертвых тел более чем 30 секунд**.

Маразм №4 – Ужимки и прыжки. Те, кто играл в 3D action по сети, знают, как выглядит человек во время боя. Он носится как сумасшедший, приседает, подпрыгивает и все время стрейфится, стрейфится, стрейфится... Я вообще не могу себе представить процесс стрейфа в реальной жизни. А тем более во время прыжка, в воздухе. Основа этого маразма – именно прыжки. И не раз ты услышишь от зеленого новичка: "Ты че, офигел? Ты собираешься отсюда прыгнуть туда!?" Да, приятель, в Q играют только чемпионы мира по прыжкам в длину и высоту одновременно. Но ты еще не видел самого главного, сынок... Показать тебе, как надо прыгать ПО-НАСТОЯЩЕМУ? Берешь рокет лаунчер, направляешь себе под ноги... Нечего сказать, очень реалистично. Особенно когда без rocket jump'а игрок не может преодолеть препятствие, которое едва достает ему до груди. Ламеры в осадке, однозначно!

Конечно, существуют еще десятки подобных маразмов и в описанных жанрах, да и в других тоже. И еще не раз твой несмышленый приятель удивится, столкнувшись с одним из них. И еще не раз поставит он тебя в тупик своим глупым вопросом. Но ты, знаешь чего, ты того, не грузись... Небрежно поверни голову от экрана, легким движением стукнув по кнопке Pause, смерь вопрошающего сочувственно-снисходительным взглядом и произнеси таким томно-ленивым голосом: "**Не геймер ты еще, баклан, поиграй с мое, тогда узнаешь...**" И главное в этот момент – не расколоться и не дать ему понять, что ты эти вещи понимаешь не больше, чем он сам...

Воксели против полигонов

Имхо Крейзи Младший (game@xakep.ru)

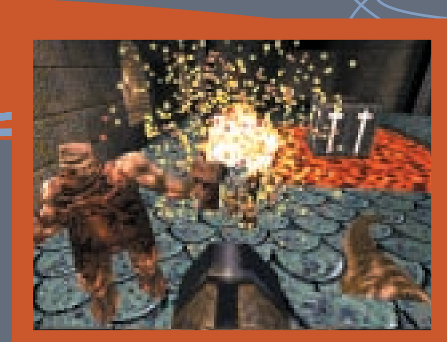
Полигоны

Наверняка ты когда-нибудь где-нибудь что-нибудь слышал о полигонах. Не мог не слышать, если увлекаешься теми родами современных компьютерных игр, которые идут в трехмерной среде. Например, Quake и Unreal во всех своих разновидностях и проявлениях. Или Carmageddon и поздние выпуски Need for Speed. Или Total Annihilation и BattleZone. Да собственно, не мудрствуя лукаво: почти все игры, использующие 3D ускоритель, построены на полигонной графике.

Полигоны – это те самые квадратично-треугольные штуковины (как бы куски мяса), которые разбрызгиваются вместе с кровищей в Quake. Аналог слова "полигон" – многоугольник. Модели монстров, автомашин, танков – все это состоит из некоторого числа многоугольников, обтянутых текстурами, и чем больше многоугольников пошло на модель, тем красивее и реальнее она выглядит в игре.







Его Величество Quake. Настоящее трехмерное пространство и квадратноголовые-кубоpукие полигонные монстры, произведшие революцию в 3D action.

Все дружно возмущаются: "Почему объекты такие квадратные? Это неестественно!". Между тем очевидно, что полигонные модели никогда не смогут выглядеть натурально, потому что у их составляющих ПЛОСКИЕ грани. Как-то раз я провел рукой по плоской с виду кирпичной стене: на ней было множество мельчайших деталей, которые не смогла бы воспроизвести ни одна текстура.

Теперь представь себе, что гоняешь игру, где каждый кирпич и каждый предмет обстановки действительно СОДЕРЖИТ тысячи мельчайших деталей. Я думаю, это было бы что-то сногсшибательное. Но, к сожалению, сегодняшний уровень развития технологий не дает нам оснований надеяться, что такая степень реализма будет достигнута в ближайшем будущем. Чем больше полигонов идет на каждую модель (а также на детали обстановки и прочее), тем реалистичнее она выглядит и тем выше системные требования. Прямая пропорциональная зависимость. Однако ведь уже существует система, которая вполне в состоянии осуществить нечто подобное. Воксели, или Элементы объема, способны воссоздавать трехмерные объекты С ЛЮБЫМ УРОВНЕМ ДЕТАЛИЗАЦИИ. И воксельная графика уже используется в игровой индустрии.

Воксели



Впрочем, восторгаться, подпрыгивать на месте от восторга (на радость соседям снизу) и бросаться чепчиками покамест рановато. Полигоны имеют над вокселями всего одно, но критично важное преимущество. Да, действительно, высокая детализация воксельных движков добавляет в игры реализма, воксели способны демонстрировать эффекты динамического освещения в реальном времени не хуже полигонов и воксельные движки не требуют 3D акселераторов (что, кстати, еще к денежной экономии приводит – не нужно тратить деньги на покупку и постоянный апгрейд)...

Полагаю, ты давно уже пытаешься перебить меня и поинтересоваться: "Если воксели действительно настолько более продвинуты, почему, черт побери, они так слабо используются?!" Да в принципе, нет, почему же... Они используются. Например, в недавно выпендрившемся Tiberian Sun – но в данном случае их применение сведено (помимо громких рекламных проспектов) к замене доставших всех двухмерных спрайтов, причем здесь еще надо долго присматриваться, чтобы графика перестала казаться тебе плоской. Или в трехмерной экшен-адвенчуре Outcast – вот только тебе нужен черт знает какой компьютер, чтобы запустить игру в разрешении 640x480, да и разве можно считать идеалом применения воксельной графики убогие кривобокие холмы и похожие на мокрые кляксы изображения персонажей? Или появившаяся в начале 98-го года киберпанковая адвенчура Blade Runner, содержавшая тщательно проработанную и технологически потрясную, но совершенно некрасивую для глаза нормального игрока графику... Чу! Ты спрашиваешь меня, возможен ли Quake на воксельном движке и в таком качестве, чтоб QIII Arena отмерла как страшный сон? Отвечаю: да, возможен. Но...

Но мы еще долго не увидим качественного (я подчеркиваю: качественного) шутера от первого лица на воксельном движке из-за одной серьезной проблемы: воксели требуют ГИГАНТСКОГО количества оперативной памяти и ОГРОМНЫХ вычислительных мощностей для рендеринга в реальном времени. Они лучше полигонов, но и значительно более требовательны. К тому же воксельные движки не поддерживают 3D ускорители, поскольку их графика, в отличие от полигонов, не является векторной. Это означает, что даже Pentium 3-500 со 128 Mb RAM и т.д. и т.п. не сможет гладко потянуть шутер вроде Quake 2 в разрешении хотя бы 640x480 (для сравнения: полигонный Quake 2 в таком разрешении без проблем идет на P-166 с самой первой Voodoo).

Значит ли это, что о вокселях надо совсем забыть? Нет, конечно! Тот факт, что компьютерные игры в течение какого-то времени не будут широко их использовать, не означает, что их НЕЛЬЗЯ использовать. Так называемые "системы следующего поколения", такие как PSX 2, уже всерьез на это настраиваются.

Например, компания Sony уделяет большое внимание неполигонной графике, потому что считает, что их новая приставка сможет обсчитывать подобные движки с приличной производительностью. Наверное, ты удивлен: как же так, приставка может справляться с воксельной графикой, а PC – нет? Все не совсем так: третий Пень, возможно, и смог бы выдать нам нечто приличное, но ни один девелопер не пойдет на разработку игры, которая будет требовать для запуска самое высокотехнологичное железо. По крайней мере, пока у производителей игр существует альтернатива в виде полигонных движков. Плюс еще добавь тот факт, что на компьютерно-игровом рынке наблюдается гигантское разнообразие всевозможных конфигураций машин с самыми разными вычислительными мощностями. А Sony в состоянии позволить себе экспериментировать, потому что консольные системы являются закрытыми и не апгрейдятся – все выходящее железо и программное обеспечение контролируется компанией-производителем приставки, а разработчики совершенно точно знают, в рамках каких системных ограничений надо остаться при создании новой игры. У Sony есть и еще одно преимущество, которого нет ни у Sega, ни у Nintendo: они выпускают дополнительные примочки для своих консолей. В любом случае, нам остается только сидеть и ждать, пока Sony либо продемонстрирует миру те преимущества, которые можно извлечь из воксельной графики, либо потерпит провал курам на смех.

Почему объекты такие квадратные? Это неестественно!

Как воксели работают

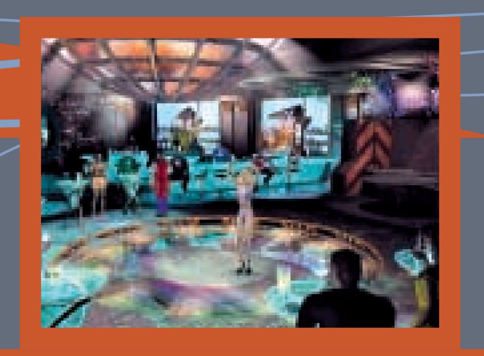
Выражаясь литературно, воксели можно сравнить с трехмерными пикселями. Пиксели используются для разбиения плоских двухмерных картинок на маленькие квадратики, раскрашенные в различные цвета. Воксели делают то же самое, но с трехмерными моделями. Воксельные объекты не являются двухмерными спрайтами, а состоят из кубиков, с раскрашенными соответствующим образом гранями. Это позволяет дизайнерам создавать любой уровень детализации, допускаемый рабочим разрешением игры. Предел детализации определяется путем подсчета использованных в модели вокселей и в соответствии с максимально допустимыми размерами файлов и объемом оперативной памяти, необходимой, чтобы содержать в себе эту модель. Снижение размера файлов может привести к эффекту "пикселизации", при котором каждый воксель будет отчетливо виден, после чего объект больше не будет ни детализированным, ни четким (именно эта судьба постигла Blade Runner и Outcast). Такой же эффект наблюдается и с полигонными моделями: чтобы повысить степень сжатия информации и сэкономить оперативку, дизайнер уменьшает число полигонов, и фигуры получаются уродливо-кубическими (это нам всем прекрасно знакомо).

Воксели не используются повсеместно, потому что большинство игр требуют одновременной демонстрации на экране большого числа сравнительно детализированных моделей. А такие RTS, как Tiberian Sun, обходят это ограничение благодаря низкому разрешению своих воксельных моделей, применяемых в игре (каждая модель в среднем имеет разрешение 160x120). Этот фокус не бросается в глаза, так как сами модели маленькие, да и мониторы у народа не во всю стену. Таким образом экономится оперативная память, да и размеры файлов получаются совсем небольшими.

Что нас ждет

Для сегодняшнего рынка воксели не годятся, но являются следующей ступенью в развитии компьютерной графики. Однако, чтобы подняться на эту ступень, компьютерам необходимо сильно вырасти над собой. Подобная история уже имела место, когда на экранах впервые появились пиксели и настал конец эре двухмерной векторной графики. Любопытная параллель с сегодняшними событиями. Полигоны в прямом родстве с векторной графикой, а воксели крайне схожи с пикселями...

Я не знаю, как ты, но я не очень расстроюсь, когда полигоны окажутся на задворках истории. Больше всего их уход со сцены будут переживать крупные компании, в первую голову – нынешние производители 3D ускорителей.


Blade Runner: размазано и размыто, зато прогрессивно!


Tiberian Sun: попробуй догадайся без подсказки, что оно трехмерное, да еще и воксельное!..


Outcast 320x200: а может, лучше спрайты?..

P.S. При подготовке материалов автор опирался на одноименную статью Криса "Проклона" Виолетта.

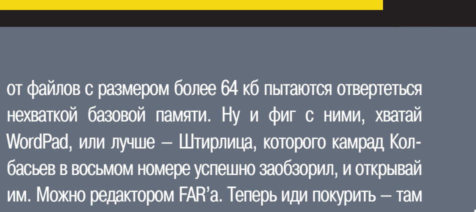
Tiberian Sun: Солнечная хирургия

Торик cranyoblast@xakep.ru

Приятель, скажу тебе со всей откровенностью... ты попал. Или подсел, как тебе больше нравится. Значит, Tiberian Sun прочно вошел в твою жизнь, в ней окопался и теперь бороздит своими неподвластными времени харвестерами просторы твоей стратегоманской душонки, с недавних пор обретшей воксельные очертания. И еще скажу, что либо ты застрял где-нибудь и теперь, ярясь матом, пытаешься биться лбом об стенку, либо же прошел игру из конца в конец и теперь думаешь, чего бы еще с ней такого сделать. Ну, эта статья ответит на оба запроса.

С тобой мы определились, теперь беремся за ТибСан. Для начала зайди в директорию с проинсталлированным Tiberian Sun и поищи там файл tibsun.mix. Нашел? НЕТ?! Приятель, ты ошибся директорией, поищи хорошенько. Вот теперь нашел? То-то же. Копируй tibsun.mix в tibsun.txt и открывай вновь обретенный текстовик посредством какого-нибудь редактора. Только не Нортона и DN, которые





от файлов с размером более 64 кб пытаются отвертеться нехваткой базовой памяти. Ну и фиг с ними, хватай WordPad, или лучше – Штирлица, которого камрад Колбасьев в восьмом номере успешно заобзорил, и открывай им. Можно редактором FAR'а. Теперь иди покурить – там 75 мегов, они будут долго открываться...

В редакторе запускай поиск и вводи без кавычек "RULE*.INI". Поиск должен найти эту строчку проценте на тридцатом. Успешно? Отлично, зажимай Shift в начале строки, которая на одну ниже вышеупомянутого RULE*.INI, и тащи вверх до упора. Теперь стирай! Клево, 25 мегов – как корова языком слизала! На всякий случай запишись. Пока будет записываться, сходи... нет, курить пока хватит, лучше попей чайку или там кофе.

Вернулся? Продолжаем: снова поиск, вводи снова без кавычек "11=Completed". Опустись на строчку ниже, зажимай шифт и тащи в самый низ. Delete! Ну вот и опаньки... Теперь убедись, что твой обрезанный файл начинается с "; *** Tiberian Sun Rules ***", а заканчивается на "11=Completed 9B". Сохраняй полученное и переименовывай файл в rules.ini. А теперь тайну тебе открою: этот файл сейчас на каждом углу в И-нете валяется, можно было просто скачать. Но мы же кулхацкеры, правильно я говорю?!

Теперь приступим непосредственно к взлому. У нас есть функции и есть их значения. Все функции прокомментированы мною лично (цени!..), в основном я вытащил рулезы относительно юнитов – ведь тебе же интересно, когда пехотинец бегает с мощнейшим в игре лазером? Или какой-нибудь багги, по ходу дела закладывающий мины в супротивниковые здания?

Варианты значений – либо проценты, либо числа, либо yes/no (если задан вопрос). Ну и хватит – короче, лови и наматывай на ус.

Уровень сложности

Находится по поиску "Difficulty Settings". Уровней сложности три, вот тебе основные характеристики каждого.

Airspeed = коэффициент скорости всех летающих юнитов.
Armor = коэффициент прочности брони всех юнитов и зданий.
Cost = коэффициент стоимости всего покупаемого.
Firepower = коэффициент огневой мощи всех орудий.
Groundspeed = коэффициент скорости всех наземных юнитов.
ROF = коэффициент скорости стрельбы (чем выше значение, тем медленнее!).
BuildSlowdown = строит ли компьютер здания и юнитов медленнее, чем игрок?..
Нижеследующее только для компа:
RepairDelay = промежуток между отводом юнита и началом его ремонта.
BuildDelay = промежуток между возникшей необходимостью и началом строительства здания/юнита.
DestroyWalls = позволить компьютеру сканировать местность вокруг юнитов и отвлекать их на уничтожение найденных стен?

Бензопилой по юнитам

А вот и оно – статистика и характеристика юнитов! Поищи по "Unit Statistics". Значений туева хуча, но они тем или иным боком вылезают к юнитам. Разбирайся:

AllowedToStartInMultiplayer = может ли юнит участвовать в мультиплеере в качестве стартового юнита? (по умолчанию yes)
Ammo = количество зарядов, даваемых юниту между перезагрузкой (-1 означает бесконечно, ставь на вертолеты!!!).
Armor = тип брони для данного объекта [none, wood, light, heavy, concrete].
BuildLimit = лимит на постройку зданий! Поимей приятеля в скирмише! (-1 означает отсутствие лимита)

Совверно, это Орка-файтер. Причем раскраска у него – нечто среднее между NOD и GDI – местами красное, местами желтое.



Cloakable = юнит вооружен маскировочным устройством?
Cost = стоимость постройки объекта (в кредитах). Всех на единицу, однозначно!
Category = категория юнита – нужна для определения цели и так далее, короче, для AI. Типы: "Soldier", "Civilian", "VIP", "Ship", "Recon", "AFV", "IFV", "LRFS", "Support", "Transport", "AirPower", "AirLift".
CloakStop = маскируется ли юнит при остановке?
Crewed = содержит ли юнит команду, которая может убежать в случае взрыва юнита?
CrushSound = звук, проигрываемый при уничтожении объекта.
DeployTime = время (в минутах) на смену функции объекта (ну типа артиллерия становится в позу или, наоборот, превращается в передвижную установку).
Disableable = можно ли отключить данный объект специальной опцией?
DoubleOwned = может ли юнит быть построен или дан в начале всеми сторонами в мультиплеере?

Explodes = взрывается ли юнит при уничтожении?
Explosion = анимация взрыва, используемая в случае взрыва объекта (не касается пехоты).
FireAngle = угол взлета ракет (64 = горизонталь, 0 = вертикаль, по умолчанию 50)
Gate = это здание – ворота???
GateCloseDelay = промежуток между открытием ворот и началом движения юнитов в эти ворота.
GuardRange = дистанция сканирования врагов в клетках (по умолчанию это дистанция действия оружия).
Image = имя графического раздела, которое используется для данного объекта (по умолчанию идентификатор объекта совпадает с разделом).
Immune = неужели объект обладает иммунитетом к повреждениям??
ImmuneToVeins = объект обладает иммунитетом против атак тибериумных юнитов?
Invisible = юнит окончательно и бесповоротно невидим врагу?
Insignificant = юнит умрет молча, не извещая об этом никого?
LegalTarget = юнит считается боевой мишенью?
Name = дает имя, показываемое при наведении на юнита курсора.
Nominal = если юнит вражеский, то использовать Name вместо надоедливого "enemy object"?
Owner = кто может строить данный объект? GDI, или NOD, или GDI и NOD?
PipScale = по идее, что показывается при кликании на объект? [пассажиры, хранящийся тибериум, боеприпасы, энергия]
Points = очки, начисляемые в качестве исходного рейтинга миссии.
Prerequisite = список зданий, необходимых для постройки данного юнита. Бараки или War Factory будут нужны в любом случае.
Primary = основное оружие, которым вооружен юнит.
Secondary = второстепенное оружие, которым вооружен юнит.
Elite = новое основное оружие, даваемое юниту, как только тот получает ветерана.
RadarVisible = в случае непредвиденных туманов и так далее, все ли видно на радаре?
ROT = скорость поворота тела и турели.
Reload = промежуток между заходом на загрузочную площадку и началом загрузки боеприпасов.
RadarInvisible = юнит скрыт от радара?
SelfHealing = объект восстанавливает энергию до первой половины?
Selectable = юнит можно выбрать мышкой?
Sensors = сенсоры обнаруживают близстоящие замаскированные объекты?
Sight = дальнозоркость (в клетках).
Storage = количество единиц (тибериума, пассажиров), которое данный юнит вмещает в себя. Хе, а здорово было бы собрать армию пехоты и запихнуть ее в один APC...
Strength = количество хитпоинтов (энергии) данного объекта.
TargetLaser = есть ли у юнита лазерный прицел?
Trainable = может ли объект стать ветераном по ходу убийства всех в округе?
Turret = имеется ли у юнита турель? К пехоте не относится.
TurretSpins = поворачивается ли турель (если вообще имеется)?
TechLevel = Tech Level, необходимый для постройки объекта (-1 означает, что построить юнита нельзя).

ToProtect = свои люди должны помогать собратьям, если тех атакуют? (только для компьютера)
TypeImmune = есть ли иммунитет при атаке своих, причем точно таких же, как и атакуемый?
VoiceSelect = список звуковых файлов, один из которых воспроизводится при выборе объекта.
VoiceMove = список звуковых файлов, один из которых воспроизводится при подтверждении движения юнита.
VoiceAttack = список звуковых файлов, один из которых воспроизводится при подтверждении приказа об атаке.
VoiceDie = список звуковых файлов, один из которых воспроизводится в случае смерти юнита...
VoiceFeedback = список звуковых файлов, один из которых воспроизводится при ранении юнита.
Locomotor = невыясненная, увы, функция. В .ini есть примечание на английском, может, сам разберешь.
VeteranAbilities = список ветеранских возможностей в случае получения оного.
EliteAbilities = список элитных возможностей, дающихся при повышении в ветеранском звании [FASTER, STRONGER, FIREPOWER, SCATTER, ROF, SIGHT, CLOAK, TIBERIUM_PROOF, VEIN_PROOF, SELF_HEAL, EXPLODES, RADAR_INVISIBLE, SENSORS, FEARLESS, C4, TIBERIUM_HEAL, GUARD_AREA, CRUSHER].
Дальнейшее касается только пехоты!
Agent = есть ли у юнита шпионские возможности?
Fearless = присутствует бесстрашие?



Это – позорная попытка русифицировать Тиберийское Солнце... тьфу, Солнце Тиберия...

VoiceComment = список голосовых комментариев.
Pip = цвет, даваемый единице в транспорте [green, yellow, white, red, blue].
C4 = юнит имеет взрывчатку? В смысле, здания взрывать может?
Cyborg = может ли пополамиться?
Fraidycat = легко ли юнит поддается панике?
TiberiumProof = имеется ли иммунитет к тибериуму и выхлопам тибериумного газа?
Infiltrate = может ли юнит проникнуть в здание типа как вор или шпион?
IsCanine = нужно ли юниту присобачивать дополнительную логику?
Civilian = считает ли цивильных жителей за врагов народа?
FemaleVoice = использует ли юнит голос женщины из нейтрального народа?
Engineer = обладает ли возможностью ремонтировать и захватывать здания?
Disguised = маскируется ли юнит под вражеского юнита, если он этим врагом замечен?
Agent = действует ли юнит как шпион при въезде в здание?
Thief = крадет ли юнит деньги в случае захода в здание?
VehicleThief = крадет ли юнит вражеские средства передвижения, если приближается к ним?
Дальше – только для передвигающихся по земле средств передвижения.
MoveToShroud = можно юниту передвигаться в закрытую территорию? (аэроюнитам по умолчанию запрещено)
Dock = здание для въезда юнита (нафиг надо?).
TiberiumHeal = лечится ли юнит тибериумом?
Passengers = количество пассажиров, которое юнит может перевозить.

Speed = скорость для объектов (но не зданий).
ManualReload = должен ли юнит загружаться боеприпасами без помощи вспомогательных юнитов?
WalkRate = скорость анимации при ходьбе юнита (чем больше, тем тормознутее).
Только для наземных передвигающихся юнитов!
CrateGoodie = проезжает ли юнит мимо многогранника с сюрпризом в мультиплеере?
Crushable = может ли юнит быть порванным в клочки тяжелым гусеничным юнитом?
Crusher = может ли юнит давить пехоту?
NoMovingFire = средство передвижения должно останавливаться перед стрельбой?
DeployToFire = средство передвижения должно раскладываться перед стрельбой?

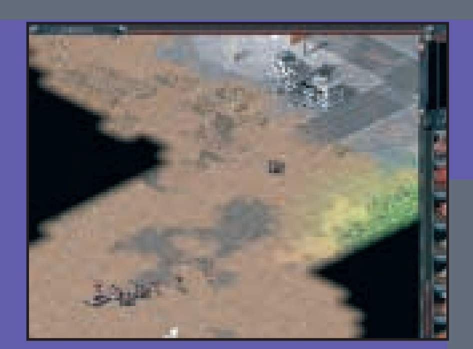
Был ALPHALIGHT. Стал символом моих деяний. "Там, где Торик зажег свет".

Harvester = предполагаются ли для юнита специальные харвестерные правила?
Weeder = предполагаются ли для юнита специальные weed-харвестинговые правила?
Deployer = прежде чем действовать – юнит обязан раскладываться?
IsTilter = юнит застревает при перемещении по склонам и ущельям?
CarriesCrate = если юнит подобрал контейнер (многогранник), может ли он его выкидывать?
Только для аэроюнитов!
Carryall = может ли юнит перебрасывать средства передвижения по ходу дела?
Landable = может ли юнит приземляться на карте?
PitchSpeed = скорость разгона вперед после вертикального взлета юнита.
PitchAngle = угол взлета юнита (по умолчанию 20 градусов).
RollAngle = угол поворота юнита (по умолчанию 30 градусов).

Только для построек!
Adjacent = максимальная дистанция, на которой можно строить другое здание.
BaseNormal = проверять ли здания на возможность установки?
Barrel = использовать ли логику взрыва бочки в случае ее уничтожения?
Bib = есть ли в здании встроенный BiB The Tall?
Capturable = поддается ли здание шпионажу и переходу к противнику?
DockUnload = если юнит въезжает в свой док, выедет ли оно отсюда когда-нибудь?
Factory = тип объекта для постройки [InfantryType, AircraftType, UnitType, BuildingType, VesselType]
Fake = сие здание – подделка?
FreeUnit = бесплатный юнит (стопроцентная скидка при получении!) к зданию, по типу "харвестер к рефайнери".
Power = выдача энергии зданием (положительное

Кувалдой по сооружениям

ShipYard = это здание либо док, либо подлодочная станция?
SAM = это SAM Launcher?
ConstructionYard = это Construction Yard?
Refinery = это тибериумный перерабатывающий завод?
WeaponsFactory = это военная фабрика?
CloakGenerator = это здание укрывает окружающие объекты?
LaserFencePost = это лазерная сетка и к ней применимы соответствующие правила?
LightIntensity = здание освещает участок, измеряемый в клетках.
LightVisibility= дистанция, с которой виден источник света.
LightRedTint = плотность красного света данного источника.
LightGreenTint = плотность зеленого света данного источника.



Переименовав Hand of NOD в Lapa of NOD, я решил на достигнутом не останавливаться и заценил все богатство по баксу штука.



Русификация кириллицей. Эх, если бы рулез.ини передавался оппоненту в мультиплеере, было бы здорово дурачить забугорного геймера названиями типа "Elektrostanzia"...



LightBlueTint = плотность синего света данного источника.
InvisibleInGame= здания невидимы в процессе игры?
PowersUpBuilding = здание, которое получится, если присоединить здание к нему
PowersUpToLevel = количество апгрейдов на здание (-1 никакого апгрейда, положительное число означает специфический апгрейд).
Hospital = может ли данное здание лечить пехоту?
Armory = это здание – оружейная?
PlaceAnywhere = может ли это здание строиться вне зависимости от правил установки зданий? Используй только для компьютерных игроков – SAM`ы расставить в удобных позициях, пару полузаброшенных зданий воткнуть...
Weeder = это здание по сбору weed?
TogglePower = может ли поиметь определенные эффекты в случае отрицательного выхода электроэнергии?

число дает прибавку, отрицательное забирает энергию).
Powered = требует ли положительный выход энергии для полного функционирования?
Radar = дает ли здание радар своему игроку?
Repairable = можно ли здание ремонтировать?
UnitReload = если в данное здание случайно заедет юнит, даст ли оно ему боезапас?
UnitRepair = если в данное здание случайно заедет юнит, отремонтирует ли оно его?
Unsellable = здание не продается, даже если его можно купить?
Wall = данное здание, случаем, не стенка (а то к нему придется правила применять свои)?
WaterBound = данное здание следует помещать только на воду?
Upgrades = сколько апгрейдов может быть приконтачено к зданию?

Для лентяев

В принципе, для особо ленивых в И-нете имеется одна неплохая, в смысле интерфейса, но глючная в смысле работоспособности прога. Зовется она Nova, а взять оную можно отсюда: www.igcnetwork.com/nova.exe.
Прога редактирует все параметры из rules.ini, но для этого может потребовать свой файл. В общем, если тебе абсолютно в лом самому рыться в rules.ini, попробуй Нову.
И скоро еще будут появляться программы соответствующего толка – их мы при случае в рубрике Games\WWW осветим.

Изменяйте и играйте. Удачи!



KodeMaster
cranyoblast@xakep.ru

Age of Empires 2

Крайне нестандартно: во время игры надо треснуть что есть силы по кнопке Enter. Если клавиатура не развалится от удара на кнопки, буквы и иные составляющие, нарубцовывать по выбору:
POLO – убрать тень. Типа полдень наступил, да?..
MARCO – показать карту.
AEGIS – мгновенная постройка.
ROCK ON – 1000 камней.
LUMBERJACK – 1000 деревьев.
ROBIN HOOD – 1000 золота.
CHEESE STEAK JIMMY'S – 1000 еды. Хорошо звучит – одна тысяча еды...
NATURAL WONDERS – контроль природы.
RESIGN – сдаться на милость победителя.
WIMPYWIMPYWIMPY – кнопка самоуничтожения. Не нажимать!!!
I LOVE THE MONKEY HEAD – дает VDML.
HOW DO YOU TURN THIS ON – дает тачку 'cobra'.
TORPEDOx – убивает x оппонентов.
TO SMITHEREENS – дает ниндзю.
BLACK DEATH – порешить всех врагов к такой-то ниндзе.
I R DEATH – победа, шампанское и все такое.

Driver

Как шутят разработчики? Каждый раз по-разному. На этот раз, если полностью пройдешь всю игру, тебе откроется секретная трасса.

Gulf War: Operation Desert Hammer Cheat Codes

Жмакни большую серую клавишу с надписью ENTER и введи:
REGEN ME – полностью восстанавливает здоровье и дает страховку от повреждений. Проще говоря, неуязвимость.
CALL STRIKE – вызов дистанционного удара по врагу. Огонь, батарея...
DONE – пропустить уровень.
GOODKEYS – переключиться между установками клавиатуры.
POWER ME – мощная штука. Неуязвимость, все здоровье, все оружие, удары.
HUD – вкл/выкл приборную панель.

HomeWorld

Запусти игру с одним из параметров в командной строке:
/debug – режим избавления от жуков. По-ихнему зовется debug.
/noBG – убрать галактические фоны нафиг.
/noCompPlayer – убрать компьютерных игроков. Типа "Один в космосе".
/notactics – тактику выключить.
/noretreat – лишить противника возможности отступления. Да, мерзко, мерзко...
/disableAVI – не показывать киношек. А ну их к лешему...
Пример: homeworld.exe /debug

Rainbow Six: Rogue Spear

Жмакни сам знаешь какую кнопку. На "E" начинается, на "nter" кончается. Появится сам знаешь что. Введи туда следующее:
Отладочные коды. Рисуют на карте передвижения управляемых AI персонажей для разных ситуаций; имеются и другие разработческо-рабочие функции. Просто перечисляю, если будет нужно – сам развлекайся: normalcolors; panickedcolors; roestatecolors; roespeedcolors; combatstatecolors; behaviorcolors; psychstatecolors; threatawarenesscolors; awarenessstatecolors; alertnessstatecolors; aiplancolors; levelmaps; testplan; drawplan; pathpointlinks; coverpoints; pathpoints; objectwalls; obstaclewalls.
Далее, уже из интересного:

"Хакер" – единственный журнал, публикующий полностью проверенные коды. Если ты не тормоз и если у тебя нормальная версия игры, то приведенные коды будут работать.

teamshadow – невидимость для команды.
theshadowknows – аналогично.
debugkeys – дебаггерные клавиши.
silentbutdeadly – беззвучный режим.
monocle – увеличение.
clodhopper – режим Clodhopper.
meganoggin – большие головы у солдат. Мозгов не прибавляется.
bignoggin – аналогично.
5fingerdiscount – заполнить инвентарь до отказа.
explore – мгновенная победа
nobrainer – вкл/выкл AI соратников.
teamgod – неуязвимость.
avatargod – восстановление умерших.

Sinistar: Unleashed

Как в старые-добрые времена, вызывай консоль кнопкой ~. Далее вводи нежно и осторожно:
soundvol 0-100 – громкость звука.
musicvol 0-100 – громкость музыки.
level 0-23 – переход на соответствующий уровень.
bind <keyname> <action> (типа bind '+' Throttle) – назначить на клавишу действие. Об этом дальше будет.
gammaval 0-100 – яркость.
pitch 0-1 – контроль из рубки.
forcefeedback 0-100 – сила отдачи – если есть соответствующий джойстик, мышь или кресло с обратной связью...
quit – типа выход.
exit – убрать консоль.
А вот если на любую клавишу повесить в качестве <action> следующие словобуквенные бяки, они будут действовать как читкоды.
cheatfreecrystal – кристаллы.
cheatnodmg – бессмертие.
cheatsnapshotaitext – тексты AI.
cheatcycleaitext – аналогично.
Как пример, вписываешь в консоль bind 'home' cheatnodmg и жмешь кнопку Home.

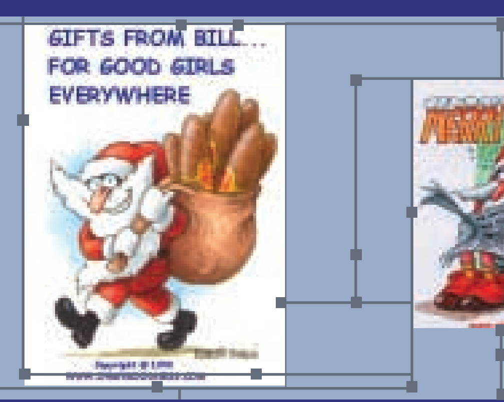


ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ
ХАКЕР
WWW.XAKER.RU
СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК
не проспи!
В ДЕКАБРЕ 1999
выйдет
СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК
СУПЕРЖУРНАЛА

Рождественская лихорадка

Главный Отбалдист X
Александр '2poisonS' Сидоровский
2poisonS@xaker.ru

Вообще-то я люблю праздники. Все их любят. Но есть в них один неотъемлемый атрибут, который иногда так напрягает, что порой думаешь: "Ну его на фиг, этот праздник! Столько с ним геморроя..." Этот атрибут, эта извечная праздничная неизбежность называется покупкою подарков. Все еще не так плохо, если есть деньги, а подарок нужно покупать одному человеку. Ну а если получателей очень много (как, например, на Новый Год или 8 Марта), а денег, соответственно, наоборот, то проблемы тебе обеспечены. У них на Западе, то есть в том самом месте, где "получаются" игры, проблема с подарками выглядит несколько проще и сводится исключительно к дилемме выбора. Презентами принято обмениваться, в основном, на Рождество, потому как Международный Женский День там не отмечают, День Советской Армии почему-то тоже. Зато на Кристмас идет полный оттяг. Все с утра до вечера носятся как угорелые по магазинам, и все, что можно хоть как-то употребить в качестве подарка, скупается под чистую. Говорят, некоторые магазины за одну эту неделю продают в десять раз больше товара, чем за весь остальной год. А где спрос – там и предложение.







Согласно именно этому закону рыночной экономики, издатели игр подстегивают разработчиков, целя релизами в три последние недели года. Более того, им приходится еще и соревноваться с конкурентами, которые тоже планируют релизы на вторую половину декабря и тем самым грозят вырвать из пасти самый жирный куш в уходящем году. Одним словом, с наступлением двенадцатого месяца в игровой индустрии начинается легкая истерия, сопровождающаяся выбросом на полки магазинов около 75% более или менее заметных игр. Причина этого явления ясна и стара как мир: обыкновенная человеческая жажда наживы; впрочем, сами издатели предпочитают это называть "стремлением максимизировать объемы продаж". Но вот с последствиями рождественской игровой лихорадки стоит разобраться поглубже.

Первое и самое очевидное следствие рассматриваемого явления – необходимость рядового геймера либо разоряться на покупку десятка игр в течении буквально нескольких дней, либо отказываться от приобретения одних ожидаемых игрушек ради других, еще более ожидаемых, выпущенных в то же время. Ни то ни другое для геймера, на мой взгляд, не есть хорошо. Еще одна очевидная вещь: если срок окончания работ над игрой диктуется не самим ходом разработки (то есть как закончили, так и отправили в печать), а жесткой календарной датой, это неизбежно приводит к спешке на финальных этапах работы и, как результат, к недоделанному конечному продукту. Наконец, есть еще один нюанс, из-за которого безобидный зимний праздник становится настоящим бедствием для разработчиков. Часто издатели в стремлении обставить конкурента на несколько дней переносят сроки релиза своих игр на неделю, а то и две раньше. Состояние разработчиков легко может представить себе любой, кому приходилось выполнять какое-либо задание в ограниченный срок. Это все равно что перенести экзамен с "через две недели" на завтра.

Нужны примеры? Да сколько угодно. Electronic Arts в прошлое Рождество на целую неделю ускорила выход Populous 3 с целью догнать ближайшего конкурента – Settlers III. Кстати, упомянутая компания отличилась еще одной "коммерчески дальновидной" выходкой. Они сотворили то же самое (недельный перенос срока релиза) со своей FIFA'99 для того, чтобы разгромить гремлиновский Actua Soccer 3, который мало того, что был объективно слабее и меньше раскручен, но и при изначальном расписании выходил на неделю позже ФИФы! Видимо, в руководстве EA решили, что если их футбол появится не на неделю, а на две раньше соперника, то Gremlin'ам уже не останется практически ничего в карманах любителей виртуального спорта. Вот это бизнес! Если уж бить, так наповал.

Чтобы убедиться в масштабах явления, достаточно взглянуть на любой список с датами релизов игр и подсчитать, сколько раз там встречается словосочетание "четвертый квартал". По странному совпадению, больше, чем первый, второй и третий вместе взятые. А убедиться в его (явления) пагубности можно и на собственном опыте. Кстати, вот-вот нам эта ежегодная возможность снова представится. Что в связи с этим можно сделать? Ну можно, например, объявить бойкот на покупку компьютерных игр к Рождеству. Написать большой транспарант и пойти пикетировать Митинский рынок. Можно взломать сайты всех известных тебе издателей игр и повесить на главной странице какой-нибудь протестующий текст. А можно ограничиться вежливыми письмами тем же издателям с терпеливыми объяснениями их ошибок... Способов много. Надеюсь, ты не собираешься делать ничего из вышеперечисленного, потому что все мы понимаем, что ни эти, ни какие другие методы не в силах сломить законы бизнеса. Так чего я добился этой статьей? В очередной раз доказал, что игровые издатели пекутся только о своих доходах? Эта истина уже не вызывает сомнений... Но есть один факт, который слегка меняет позицию отечественного геймера касательно этого вопроса. Ведь почти все мы юзаем исключительно пиратский софт (разумеется, исключительно в образовательных целях) и посему в состоянии порадовать себя и друзей свежей игрушкой на Новый Год, сколько бы они их там ни нарелизили. Даже с нашими доходами. Так что пусть буржуи морочатся проблемой выбора. Мы-то с вами все равно поиграем во все.



Deathmatch

Буйным одиночкам

www.botepidemic.com/udm
Лязгнуть гранатометом и послать злобно взвизгнувший снаряд прямо в дрожащий кривенький силуэт друга – твой стиль и призвание? Тебе сюда. Это Ultimate Destruction MOD, концепт-задумка совместить все лучшее от любых имеющихся десматчей. Сдвоенная двустволка, гильзы на полу, специальный рипер-бот... В общем, топай на сайт, почитай, у меня клава не казенная.

www.planethalflife.com/dmplus
DM+, навороченный HL-мод, можно считать состоявшимся. Вот она, тянется по проводам, эта приятная версия нумер сколько-то там. Здесь люди истекают кровью и умирают от смертельных ранений, спрятавшись под плащ-невидимку. Здесь коллегу по работе можно разорвать кластерной гранатой, предварительно оглушив или перебив ему ногу... Хватает и фишек помельче. Кстати, налицо попытки пристроить ботов.

www.ritualistic.com/sincest/wof.htm
Я уже было решил, что человеческая фантазия достигла тупика в развитии и там, в тупике, тихо надирается с горя, когда напоролся на Weapons of Fury. Простой, как бутса, серверный мод к SiN. Запрещает свободный выбор оружия – ничего себе идейка!.. Оружие с каждым взятым фрагом переключается само, далее по списку, который хранится у админа. Админу: мины глючат, и вообще все сыровато.

www.planetblood.com/tren
"Таким должен был быть Blood 2!" – эта мысль красной нитью проходит по всему сайту. Мод не делает ровным счетом ничего, он просто фиксит баги и библейское стадо досадных недочетов... Вещи совершенно очевидные, но почему-то не реализованные в оригинале. Первое, что приходит в голову – скорректирован звук ножа. Кстати, насчет переименований итемов я бы поспорил. Дать Ward'у банальное названьице "Basic Armor"?! Ересь...

www.conversions.net/elf/shrimp.htm
Модик, посвященный славной детской игре в падлу, иначе говоря, Найт Хантерз наоборот. Падла (здесь – "козявка") – самый дохлый и заплеванный из игроков. Убив кого-нибудь, он приобретает статус "своего", оставляя "козявкой" убитого. Жестокая идея.

www.planetquake.com/kickme/matrix
Такая простая мысля – переделать физику квака. А сколько это дарит вариантов DM! Матрица – характерный пример. Дана нам возможность бегать по стенам, совершать сверхдальние прыжки – и вот уже игра меняется совершенно чудесным образом! В игру введена сложная система распределения маны и различных апгрейдов (демедж, бронька и пр.). Игрок в изящной женской модельке, разгоняющийся по стене, совершающий сальто назад и прокатывающийся по полу, оставляя за собой шлейф скоростного апгрейда – картинка, замечу, почти декоративная. Управление? Хм... тут тебе не тупое вперед-назад, тут подход тонкий нужон, понимать надо. В текущей версии реализована всего половина запланированных заманух, например, нет ловли пуль руками. А баги в мод положить, похоже, просто позабыли...

Коллективам одержимых

www.planetquake.com/bball
Приятственно... Баскетбол с оружием. В последней версии прицепили ботов. Насчет прилагающихся карт: забросить мяч почти невозможно – под кольцами расположены кемперские амбразуры, а игровая площадка прекрасно простреливается. Кто ж так делает?!

www.captured.com/cow&chicken
Cow and Chicken – мод, скорее, забавный, нежели оригинальный. CTF со странными правилами; вместо флагов здесь используются глючные чучела цыпленка и коровы (которая больше смахивает на обкуренного порося). Член команды, поднявший... э-э-э... флаг, превращается в соответствующую животину, дико крутеет (в зависимости от настроек сервера) и получает способность летать. Минусы: во-первых, живет он после этого лишь пару минут, а во-вторых, лайфбар его моментально сбрасывается до 30... И вокруг – плохие ребята с самонаводящимся оружием... Хе, отжирательство перед взятием флага теряет смысл.

http://home.earthlink.net/~arbon
У-хо-хо!! Вот вам и неизбитая идея! Понеслась: херетик второй, CTF, пять рун, грапплинг, тра-ля-ля... превращение в цыпленка после взятия флага!!! Что это – появление нового стереотипа? Вообще-то люди, клепаюшие моды под Хер2, заслуживают уважения и внесения в скрижали. Как вымирающий вид.

www.planetquake.com/assimilation
Мой читатель, не проходи мимо этого сайта! Зайди, осмотрись. Неплохое место, чтобы умереть. Потому что... свершилось! Вышел в свет Assimilation 3.0, а это означает релиз... Основная идея: DM + Sci-Fi. Система запоминания состояния игрока при дисконнекте (как в KOTS). Личный Гладиатор. 11 привычных видов оружия, но с 2 апгрейдами каждое. Три взаимозависимых шкалы подсчета очков (счетчик фрагов в остальных играх краснеет со стыда). Тимплей – до четырех команд. Смена времени суток (И ФОНАРИКИ! Ужас!). Система голосования игроков. Три различных режима драки (моды в моде!!!). Так. Пора остановиться, иначе придется забить мелким текстом весь остаток журнала, а тогда забьют уже меня, и далеко не текстом. Затихаю.

www.planetquake.com/axis/rps.html
Rock, Paper, Scissors. Идея трехкомандного тимплея в одном из лучших, хитро закрученных воплощений. Каждая команда имеет огромное преимущество над другой и, соответственно, настолько же уступает третьей. Оригинальный тимплей: флагов нет, их заменяют энергетические кубики, вшитые в живого игрока. Команда, взявшая три куба разом, выигрывает очко. Тактика и тонкий расчет.


Закусь. Спешит куда-то, похоже? (Cow&Chicken)




Тоже, видать, ценитель литературы! (Library)

Наши маленькие невзаправдашние друзья

www.telefragged.com/thefatal/jumblow.shtml
Версия Jumbot с пофиксенным D3D. Замечу, что она вполне достойно шинкует окружающих на требуху под соусом пикан. Но при том, хе-хе, не стоит без падения и сорока минут. Что там слышно в ответ от Phineas?

www.valveworld.com/jumbotlauncher
А здесь происходит постройка ланчера для вышеозначенного Jumbot – побочная (что заметно) развлекуха его автора.

http://redrival.com/botman
Некто botman выбросил на свой сайт троих ботяков личного пользования (с сорцами) и методики создания ботов под HL. Если понимаешь – то ты посмотри, оно любопытно... Парень объясняет толково и просто.

www.planetquake.com/maxtron/ltk/index.html
Вот, окруженный шумом и пухнущим всеобщим интересом, выходит на сцену новый бот под Action Quake 2. Откован братушка грозным рукодельцем РиВеРом, который обещает уже обитающему в этих краях CGF массу неприятностей. Вот только его Licensed To Kill пока что носит памперсы и не умеет даже гранатку бросить.

www.planetquake.com/cronos/download.html
Событие. ChronosBot переполз с Q в несправедливо забытый ботоделами второй хексен. Хороший способ стать первым! Хочется любовно пожурить за ком случае, нравится больше... обрати-ка внимание на джамппады.

ftp://ftp.cdrom.com/pub/planetquake/planetunreal/nalicity/unrealdm/dmstrictlydiesel.zip
Карта сделана с любовью, огромна и просто-напросто очень красива.

ftp://ftp.cdrom.com/pub/planetquake/planetunreal/nalicity/unrealdm/dmmuu3.zip
Заканчивая с Анрылом, рекомендую выкачать эту дивную медленную карту на двоих. Внутренняя и открытая часть карты прекрасно дополняют друг друга, и оружие расположено довольно хитро.

http://members.home.net/jaxl4l/opulent/q2.htm
Парень коллекционирует конверсии думовских мап под Q2. Как я его понимаю... Скачал все и тщательно обнюхал, изучил, когтем поскреб... Можно брать! Это – ДУУМ с квачными предметами, здесь и сингл, и DM.

http://aqua.macquakeinfinity.com
Вот что! Я не буду выбирать отдельные карты, а дам и быстрое разбиение на команды? Ладно, уговорили... Заверните, что ли, парочку.
Ах, да, калька под SiN, Bot Damner, заимела версию 1.0 и лежит рядом.

http://qnzu.viii-lo.krakow.pl/download/quake/mods/lagmod.zip
Лаг-мод. Для тех, у кого слишком хороший коннект – чтобы не расслаблялись, хе-хе. А если всерьез, то это инструмент, незаменимый на botmatch-тренировках квакера-интернетчика. Все сетевики должны хранить эту муську на самом любимом кусочке винта, во избежание потери профпригодности! Кстати, гибко настраивается.

www.converted2.com/bmd/development/projects/q22p/main.html
Ох уж эти мне мастера-рукодельники. Про ДУУМ на четверых с одной тачки я уже трепался. Думаешь, смешная идея? А вот тебе Q2 на двоих-с. Тормозит, козе понятно, и... Хорош ржать! Ну и что с того, что одному игроку придется тракторячить без мыша? Зато, например, девушку обучать становится очень приятно...


Здесь вам не равнина. И не надо. (Matrix II)


А мертвый негр не может играть в баскетбо-ол!.. (Q2Basketball)


Первый фраг - комом! (UDM)

глюки и общую тормознутость, но очень уж радостно на душе...

Места, где крошат

www.thief-darkproject.com/teg/missions/library.zip
Ох и трудно же описывать такие карты. Говоря откровенно, Library – первая доделка к Thief, которая стоит затраченного внимания. Очень ловко построенный уровень, все портят только глуповатые загадки. А сколько охраны! В гробу я видал такие библиотеки – но нет сил отказаться.

ftp://ftp.cdrom.com/pub/planetquake/planetunreal/nalicity/unrealdm/dmlongeryard.zip
Ого! Старикан Анрыл в очередной раз доказывает свое превосходство над всякими новомодными выскочками! Копия пресловутого The Longest Yard из Q3 выполнена едва ли не лучше оригинала! Мне, во вся- ссылочку целиком. Сайт посвящен квачным и думовым уровням, заполненным водой. Если ты любитель жидкости под номером ноль – бери под мышку ласты и запаковывай любимый RL в целлофан!
Кстати, оффтопик. Придя сюда, задумайтесь над словами на первой странице сайта. Они – о жестокости в играх.

Шиза. Просто шиза

www.ritualistic.com/sincest
Сервер-сайд для синовского ЛАНа (в онлайне лучше таки пользовать какой-нить там GameSpy). Чего там рассказывать, кэ Дьябль, все как обычно...

http://members.xoom.it/_XOOM/PIG/q2crew/eindex.html
Скептически оскалив клыки, смотрим на очередную поделку из буйноцветущего корыта фронт-эндов... Что там? Держит около 15 ботов и 13 самых знатных модов? Автоматический выбор моделек, списки карт

http://members.xoom.com/rickclark/doomnext/mainframe.html
Держись за то, что там у тебя вместо кресла, недолго осталось! Накось ссылочку – там валяется полноценная конверсия DOOMовского DM в походовую ролевушку! С дайсами, спасами и прочими полагающимися штуками! Если не маньячишь от этого дела, то сразу не просечешь, но заверяю: штука клевая и стоит того! Сыграешь – почувствуешь себя настоящим монстром...

ХХХ

Не прощаюсь, жду открыток, готовлю смирительную рубашку, твой

Behemoth
(behemoth@xakep.ru)



Юбилею великого русского поэта А.С.Пушкина не посвящается...

Я ПОМНЮ ЧУДНЫЕ

Статью писал знатный штирлицевед
Кивен Стинг (game@xakep.ru)

Предположительное название игры: "Штырлиц"
Предположительные системные требования: компьютер, Windows 95
Предположительный жанр: русский квест
Предположительное название разработчика: "Крыша"
Предположительное издательство: "Бука"

Имя заслуженного джеймса бонда Российской Федерации Штирлица о многом говорит каждому гражданину нашего развивающегося государства, и это несмотря на то, что имени его никто не знает – для всех он просто старина Штирлиц. И особенно важны воспоминания о легендарном русско-германском герое именно сейчас, в этот памятный год, когда в Москве исполнилось 850 лет со дня рождения великого русского поэта Александра Сергеевича Пушкина. Между этими двумя гениями всегда была незримая связь. Они оба были мужчинами, боровшимися с надоедливым диктаторским режимом. Пушкин кончил как одна из жертв чудовищного расстрела, учиненного на Черной Речке пособником Царя, наемником Эдмоном Дантесом, мстившим всем и всякому за свое якобы невинное заточение в замке Иф. Штирлица так и не убили, хотя теперь у каждого обладателя персональной ЭВМ появится шанс это сделать детишкам на радость. Но об этом чуть позже.

Теперь же оставим Пушкина покоиться в покое – про него мы знаем все. Но кто же был этот пресловутый Штирлиц на самом деле? Откуда он появился? Кто его отец? Была ли у него мать? Безусловно, читателю будет интересно узнать об этом и многом другом, для чего ему и дается в руки этот небольшой трактат, который соизволил написать знатный штирлицевед по мотивам воспоминаний о личных встречах и беседах с Штирлицем в осажденном Берлине 1942 года и на основе свежего шпионского спама.



Штирлиц родился в семье простого плотника по дереву в поселке Петропавловск-Камчатский Рязанской Области в 1917 году. Его мать умерла за три года до рождения сына от сыпного тифа, вызванного жестокими побоями сурового и жестокого отца. В семье Штирлиц был младшим из одиннадцати сыновей и шести дочерей, и жестокая конкурентная борьба за последний кусок хлеба на столе и за место перед телевизором выработала в нем стойкий характер, острый ум и любовь к Родине. Когда отец семейства пал смертью храбрых в борьбе с алкоголизмом, восьмилетний Штирлиц, так и не дождавшись половой зрелости, был вынужден кормить всю семью, работая то почтальоном, то велосипедистом, а то и устроившись на базар торговать "левыми" болгарскими патефонными пластинками. К счастью, твердое коммунистическое воспитание и высокая художественная мораль уберегли его от панели.

Упорный и тяжелый труд в кабальных условиях позволил Штирлицу скопить достаточно денег на то, чтобы уплатить вступительный взнос в Комсомольскую Партию. С этого момента судьба великого шпиона преобразилась, его жизнь превратилась в сплошную череду комсомольских строек. Годы, проведенные на БАМе и в Сибири, Штирлиц вспоминает с нескрываемым удовольствием: "Именно там я впервые прочел произведения Ленина. Если раньше Ленин мне был известен лишь по русским народным сказкам в пересказе Бонча-Бруевича, то теперь я мог приобщиться непосредственно к наследию великого вождя мирового пролетариата. "Апрельские тезисы", "Мартовские зайцы" и даже его хореографическое руководство "Один шаг вперед, два шага назад" – все эти книги я выучил наизусть, а некоторые и по два раза".

Штирлиц жаждал и дальше посвятить себя искусству ленинской прозы, но тут в его жизни произошло неожиданное событие: злой Гитлер вероломно напал на Брестскую Крепость, безжалостно убив несколько человек.

"Я до сих пор помню то хмурое, туманное утро 22 июня 1941 года", – вспоминает Штирлиц. – "Ровно в четыре часа генеральный директор ООО "БАМ" построил нас на плацу под палящим солнцем. Под Седьмую Симфонию Шостаковича он с выражением прочел нам депешу из центра о том, что Адольф Гитлер, вместе с несколькими своими соратниками под покровом ночи пересек границу СССР и бомбит наши беззащитные города. Босс заявил, что Сталин просит отобрать добровольцев для засылки в Берлинский тыл, для организации там группы сопротивления и для разведывательных работ на общественных началах. Мы все тянули жребий, и я вытащил из бейсболки бумажку с надписью "Доброволец". Через два дня я был уже на берлинской бирже труда".

С такой арийской фамилией, как Штирлиц, нашему герою не составило особого труда устроиться в Рейхс-канцелярию на должность русско-немецкого переводчика с украинского языка. Небольшой любовный роман с фрау Мюллер, верной супругой шефа Гестапо, позволил ему быстро продвинуться по служебной лестнице, и уже через два дня работы Штирлиц, насвистывая "Марсельезу", примерял погоны штандартенфюрера перед зеркалом в приемной Шелленберга. Погоны работы знаменитого модельера Славы Зайцева пришлись ему по душе, и Штирлиц решил остаться при Шелленберге.

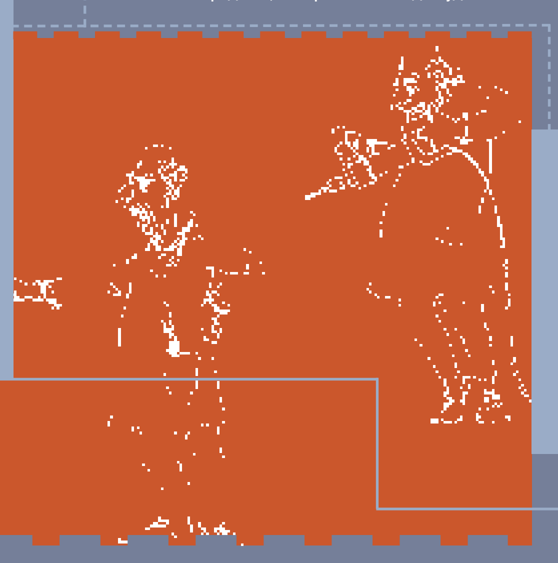
Дома разведчик зарегистрировал свою небольшую пиратскую радиостанцию, где по вечерам передавал музыку в исполнении популярных германских артистов – Нины Хаген, Scooter, Kraftwerk и Rammstein. Сделано сие было не только развлечения ради. Хит-парады, с тщательным перечислением цифр-позиций, числа недель присутствия песен в параде и объемов продаж на самом деле были потайным шифром, с помощью которого Штирлиц передавал в Центр важные сообщения. Особенной народной любовью пользовались передачи по письмам слушателей, которые вела популярная ди-джей Кэт и

«МГНОВЕНЬЯ»...

где в основном крутились песни по заказу неких Алекса и Юстаса.

Когда по распоряжению Фюрера в Берлине были закрыты все публичные дома, Штирлицу пришлось искать иное пристанище на уик-энды, для чего он записался в секцию сноу-бордистов, где познакомился с чемпионом Карлмаксштадта по фристайлу пастором Шлагом. Последний, вкупе с профессором Плейшнером, составил тазобедренный костяк антигитлеровской коалиции Штирлица, и именно благодаря геройскому падению Плейшнера с балкона, как уверяют современные историки, СССР победил во Второй Мировой войне.

Популярность радиостанции Штирлица в это время росла не по дням, а по ночам. Постепенно число рекламодателей увеличилось настолько, что агенту пришлось сокращать эфирное время, отведенное для секретных радиограмм. Реклама зубных порошков и рыбьего жира стала несколько докучать Центру, вынужденного по тричетыре часа выслушивать песенки типа: "Лишь тогда третий Рейх возродится, "Клирасилом" когда будем мыться!", – только для того, чтобы не упустить важное шифрованное сообщение о том, когда немецкие танки войдут в пролив Ла-Манш или когда состоится следующее мгновение весны.



Штирлицу решением Сталина решено было понизить оклад, однако доходы от радиорекламы намного превосходили гонорары за написание шпионских докладов (впоследствии ставших бестселлерами). К окончанию Второй Мировой войны Штирлиц был уже боссом огромной информационной империи, снабжавшей весь мир самой свежей и увлекательной дезинформацией. До сих пор многие историки спорят по поводу, действительно ли Войска Союзников и СССР победили нацистскую Германию, или же это миф, умело пущенный в эфир нашим агентом-героем и до сих пор никем, даже самим Гитлером, не опровергнутый.

"Все же победа советских войск над гитлеровским неприятелем состоялась на самом деле", – уверяет меня Штирлиц, неторопливо потягивая из рюмки коктейль "Б-52". – "По крайней мере, красный флаг над Рейхстагом водрузил лично я, воспользовавшись тем, что получил наряд от коменданта Рейхстага на ремонт телеантенны на его крыше – весь Рейхстаг как раз сидел без любимой "Скорой Помощи". Бедняга, наверное, до сих пор волосы на заднице рвет, кляня себя за то, что не вызвал профессионального телемастера. Его за такой "ремонт" уволили со строгачем в трудовой книжке от самого Мюллера".

Влияние на мировую историю такой теневой фигуры, как Штирлиц, не могло остаться незамеченным столь прозорливыми людьми, как братья Наумовы. Когда они вволю напрозорлились, ими было принято решение о создании транснациональной игровой корпорации "Крыша", величайшим релизом которой будет игра, посвященная похождениям Штирлица как такового. Бесстрашный советский разведчик предстанет нам в образе бесстрашного советского разведчика, бесстрашно выполняющего советские разведывательные функции.

Сам Штирлиц удосужил своим вниманием надвигающийся на нас проект, и вот как он его сумел прокомментировать:

"Я, безусловно, рад, что наконец-то моя жизнь будет воплощена в искусстве действительно талантливыми, одухотворенными и грамотными людьми. Эта игра наверняка не окажется такой дешевой и безвкусной подделкой, как киносериал "Семнадцать мгновений Весны", не принесший в этот мир ничего доброго и вечного, кроме глупых анекдотов. Вчера я встречался в одном из ресторанчиков со своей любимой супругой. И судя по тому немому, но просветленному взгляду, которым она одарила меня из-за соседнего столика (я до сих пор, несмотря на окончание своей шпионской деятельности, по привычке блюду конспирацию), она также единогласно одобряет замысел братьев Наумовых".



Будете ли вы, герр Штирлиц, принимать участие в озвучивании игры, особенно своего героя?

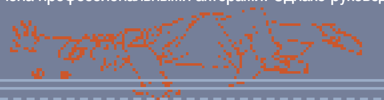
"К сожалению, эта мультипликационная игра будет озвучена профессиональными актерами. Однако руководство фирмы "Крыша" великодушно позволило сделать для меня небольшое исключение и, скрепя сердце, пригласило меня принять участие в создании саундтрэка. Так как все человеческие роли уже распределены, мне досталось озвучивать шум ветра, хлопанье падающего окровавленного тела и хрустение винчестера при загрузке новых уровней. Безусловно, моя работа над игрой будет самым знаменательным событием моей жизни!"

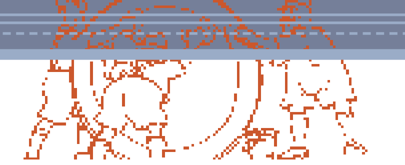
И напоследок хочется выяснить ваше мнение по следующему вопросу. Как вы полагаете, выпуск такой, безусловно, нужной для современной молодежи игры окажет ли влияние на ее становление как личности? Ожидаете ли вы, герр Штирлиц, что поиграв в нее, многие достойные люди твердо решат связать свою жизнь с благородным шпионажем?

"Энтузиасты нам нужны. В настоящий момент русский шпионаж испытывает трудные времена из-за плохого финансирования и развала некогда прочнейших структур. Дошло до того, что нашим резидентам за границей начинают выплачивать зарплату в рублях, да и то нерегулярно. Один из лучших русских разведчиков сейчас отсиживает пожизненное заключение в Великобритании, и не за шпионаж и диверсии, а за то, что воровал пирожки и кетчуп в МакДональдсе, чтобы не умереть с голоду. Однако если после выхода игры в России случится "шпионский бум", ситуация может измениться. И граждане-избиратели наконец задумаются о тех, кто в суровых условиях, в далекой глуши, вдали от Родины где-нибудь на Канарских Островах или в Майами несет тяжкое бремя беспокойства за судьбы россиянских граждан".

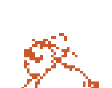
P.S. Гонорар с публикации данного трактата пойдет на покрытие расходов Берлинского муниципалитета по восстановлению асфальтового покрытия, поврежденного пикирующим телом несчастного профессора Плейшнера.











M.J.ASH (M.J.ASH@XAKEP.RU)

Технология НЛО

http://ufo.ostankino.ru/~ufo/

Как я мог пропустить сервер, на котором тоже есть своя собственная команда «Х»! И эта команда, в отличие от нашей, не сидит целыми днями за компами, а ставит своей целью «оперативное выдвижение (раньше спецслужб) на место падения инопланетных объектов с целью эвакуации материала для дальнейшего исследования гражданской уфологической группой, а также изучение любых мест аномального характера…». Поскольку потерь в численном составе эта команда еще не несла, можно смело предположить, что звездолет, битком набитый Чужими, ребятам еще не попадался (хотя я просто вижу, как они «эвакуируют» этих тварей для «дальнейшего изучения»). Впрочем, ты сам можешь почитать отчеты об их экспедициях. И не забудь посетить раздел «Проекты», где находятся ответы на вопросы: как летают НЛО, почему вечный двигатель еще не построен (А вот не угадал! Исключительно из-за отсутствия финансирования!:)), и на многие, многие другие… А прежде чем удалиться, не забудь скачать комплект документации на портативный водородный генератор, работающий, как обычно, на физическом принципе обратимости энергии. Искренне надеюсь, что ты все проводки подсоединишь правильно…

SandlotScience.com

http://www.sandlotscience.com/

Сайт «Оптические иллюзии». И здесь все как полагается: рисунки простых предметов, невозможных в реальном мире, оптические эффекты, соответствующие игры и головоломки, история оптических исследований и иллюзий. Частое посещение этого места гарантирует безболезненное перемещение органов зрения в классическую позицию «глазки в кучку» и формирование парытройки фобий в твоей голове. Поскольку для нас, прикованных к мониторам и зачистивших не одно виртуальное подземелье от травмирующих душу монстров, подобные качественные изменения в организме – уже пройденный этап, то «Оптические иллюзии» мы можем посещать без опаски. Так что отвлекись, вернись к истокам и узнай, наконец, что же такое «перспектива»...

The Great Globe Gallery

http://hum.amu.edu.pl/~zbzw/glob/glob1.htm

Нет на свете игрушки круче, чем простой глобус. Да, конечно, мячик пинать удобнее, но звук удара при этом – совершенно не тот. А этот стильный отскок от стены с автоматическим разделением на две половинки! Эх... Сейчас эти предметы школьного инвентаря встречаются все реже и стоят большие деньги. Как следует не развлечешься. И вот недавно я встретил на просторах Сети парня, чье увлечение глобусами сродни моему. Но он, по-моему, мазохист: собирает только изображения (у него их уже 223 штуки), а не сами глобусы. Красиво, не спорю, но вот пнуть-то рисунок нельзя! Весь смысл затеи теряется. Да я уже встречал в Сети похожего маньяка. Его сайт http://www.skullheaven.com. Только он изображения черепов коллекционирует. А зачем, спрашивается? Из нарисованного черепа холодец-то не сваришь... Чудаки, одним словом...:)







Sports ID Instructional Sports Programming

http://www.sportsid.com/

Четвертый QuickTime мне понадобился только для того, чтобы посмотреть рекламный ролик «Звездных Войн» раньше всех. Можете представить, как я обрадовался, когда попал на сайт Sports ID и там выяснил, что с помощью QuickTime я могу еще и приобщиться к основам любого из 70 видов спорта! Щелкая по ссылкам и получая все новые и новые порции видео, я чувствовал, как мышцам возвращается былая сила, а мозг начинает разбираться в мельчайших аспектах спортивных состязаний… Не отрываясь от компа, я стал профессиональным спортсменом, человеком, мастерски владеющим спортивным инвентарем, начиная от воланчика для бадминтона и заканчивая доской для виндсерфинга… А теперь, смахнув со лба тыльной стороной ладони выступивший от напряжения пот, я попробую выбраться из своего кресла и добраться до кухни… Может быть мне удастся совершить подвиг, и я сумею поставить чайник на огонь ничего не разбив… Должно получиться, ведь нам, Великим Спортсменам, и не такое по плечу!:)

The Museum of Questionable Medical Devices

http://www.mtn.org/quack/

Так, так! Хорошо! Откройте рот, скажите: Аааа... Отлично! Закройте рот, одевайтесь... Ну, что вам сказать, батенька... Если вы уже написали завещание, купили достаточно мягкий саван, и белые тапочки вам совершенно не жмут, то волноваться о чем-либо еще я бы на вашем месте не стал. Другое дело, если вы хотите еще немного задержаться на этом свете... Хотите?!! Что ж, тогда приступим! Начнем с ваших зубов, вот этот прибор, зубной потенциометр, показывает мне сейчас, что ваши старые пломбы содержат ядовитую ртуть! Не удивительно, что вы умираете! Их нужно срочно заменить на новые! И надо что-то делать с лишним весом, пока ваше сердце окончательно не отказало... Да вам просто необходим ACU-STOP 2000, вставляйте его в ухо после еды – он пережимает артерии, управляющие аппетитом. Регенератор Мак-Грегора, вон тот, с красными лампочками, поможет вернуть молодость вашему телу, а Глазной Нормализатор – зоркость вашим глазам... Давайте я лучше запишу все что вам нужно приобрести... Эээ... Стимулятор брюшного мозга... Живительный Генератор Фиолетовых Лучей... Магнитные стельки... Хм, милейший! Вы довольны размером бюста своей жены? Нет?!! Так... Вакуумный Грудной Насос с ножным приводом... Вроде все, держите. Да, я понимаю, что дорого, но ведь здоровье – дороже!... И не забудьте зайти ко мне на следующей неделе, я проверю ваш череп на Психографе – шишечки интеллекта у вас явно малы.

Америка, Америка... СУПЕР-ТРУТНИ!

http://www.chat.ru/~endofusa/

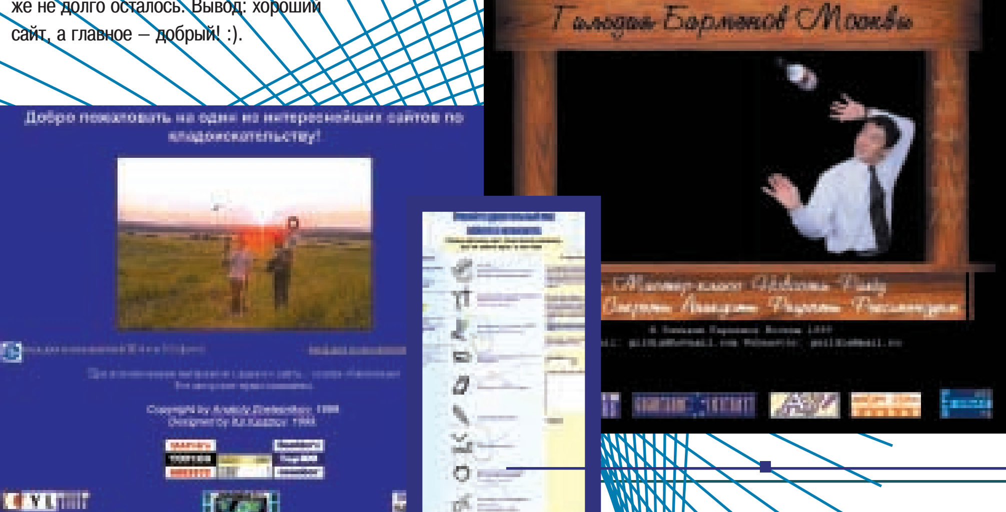
Уф! Наконец-то! А я думал, что больше не услышу рассуждений на тему, что Америка загнивает и скоро должна умереть. Нет, конечно, и до меня периодически доносились звонкие крики: «Америка – МастДай!», но вот почему и как именно – это до сих пор оставалась для меня загадкой. До сих пор... На этом сайте я обрел прозрение, итак, Америка должна умереть, потому что «население Америки составляет 5% от населения Земли, в то время, как потребляет оно 40% мировых потребительских ресурсов...», потому что «США как государство были вскормлены на работорговле и жестокой эксплуатации негров» и потому что «вооруженные силы США развивались и крепли на операциях по массовым убийствам индейцев». Понятно? Белые американцы лопаются от обжорства, негры бунтуют, армия откровенно слаба и пугается первого попавшегося танка. Кроме того, от «этики христианской любви» остались одни руины, сатанисты шалят вовсю и, опять же, евреи... куда ни плюнь... Особенно приятно зайти на этот сайт сейчас, в годы НАШЕГО процветания. Очень успокаивает. Приятно сознавать, что им тоже не долго осталось. Вывод: хороший сайт, а главное – добрый! :).

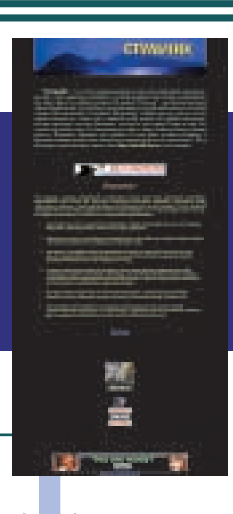
Официальный сайт «Гильдии барменов»

http://gildia.virtualave.net/

Эй, Серега! Прекрати выталкивать клиента на улицу! Ты забыл, что работаешь в вагоне-ресторане?!! Прекрати, я тебе говорю!!! Что тебе, парень? Хочешь стать барменом?!! Ну, наконец-то, хоть один разумный человек нашелся, а то одни будущие космонавты кругом. Эй, Серега, вот парень хочет стать барменом. Нет, нет! Выкидывать его пока не надо, он свой! Да, ты прав, парень, бармен – это круто! Видел профессионального бармена за работой? Замечал отточенность его движений, его мастерство, уверенность? А какими влюбленными глазами смотрят на него девушки?!! Эх... Нет, Серега, девушек тут нет, иди отсюда! Вон – пол подотри, клиент, которого ты только что с поезда «ссадил», так сильно потел, что целая лужа у дверей осталась... На чем мы остановились?!! А, чтобы стать барменом, тебе надо подучить историю, основы производства, классификацию, разновидности, а также правила употребления и подачи алкогольных и безалкогольных напитков... Ага, а вот за выпивкой идет богатый чувак!.. Эээ... Знаешь что, парень, вот тебе сайтик на заметку: с рецептурой разберешься, коктейли научишься смешивать, с барменским инструментом познакомишься... А пока – отойди в сторонку, не мешай! Посмотри, как профи работает! Серега, проводи человека! Проводил? Как, опять? Я же тебе говорил, не в ту дверь! Не в ту дверь! Черт, вот тебе тряпка – иди, вытирай...







Кладоискательство и приключения

http://www.klad.ru/

И лопату ты держишь неправильно, и металлоискатель ты приобрел себе паршивый... Эх, ну и молодежь пошла, ничего не умеют, а туда же... Клады искать! Начитаются разных там идиотских книжек и роют, роют. Ищут копи царя Соломона среди болот Ленинградской области. Противно! Ну ничего, я еще сделаю из тебя настоящего гения «черного» поиска, причем – заочно! Пока я отправляюсь на автомобильную свалку, чтобы раздобыть самый необходимый предмет для поисковых дел... Чего ты ржешь? Не бутылку водки, а щуп, дубина! Щуп! Без него не обходится ни одна более-менее серьезная работа! А ты иди на klad.ru и просветись насчет другого кладоискательского инструмента, почитай, что говорят о кладах наши российские законы, и зацени, как работают настоящие мастера нашего дела. И еще! Не забудь выучить раздел «Для новичков» наизусть, приду – проверю. А поскольку я вернусь с щупом, то я бы на твоем месте отнесся к последнему предложению очень серьезно... Кладоискатель, блин...

Программы развития памяти и интеллекта

http://www.edisoft.ru/iq/

Вот... Может кто еще не знает... Проект... Ну, того... Развития памяти и вроде как – интеллекта... Хороший... Раньше-то я, чтобы голову развить – тужился... Вы только не подумайте ничего такого... Просто глаза закрывал, зубы стискивал и напрягался... Особенно ушными мышцами... Теперь-то я понимаю, что зря, но... Зачем же она мне букетом в рожу... Я же не маньяк какой, просто думал, чего ей сказать... Нет... Не собирался на нее кидаться... Нехорошо получилось... А она... Красивая... Забыл вот, как зовут только...Но я не идиот, нет... Хорошо, что люди подсказали это место... Там на компьютере... картинки разные, программы... Ааа... стимулируют запоминание сложной цифровой информаци... ци... Чего?... Программируют меня... нейролингви... стических... Это круто... У меня появилась кратковременная память... но вот только где... не помню... ничего не помню... а жаль...

Стульчик

http://stulchik.list.ru/

Я так считаю – место, где можно найти руководство по правильной эксплуатации презервативов, пропустить нельзя! А такой текст есть на сайте с жизнеутверждающим названием «Стульчик». И, заметь, обладание таким основополагающим документом не сделало автора сайта зазнайкой! Аки пытливый исследователь, этот человек продолжает свой нелегкий поиск, дабы представить своим посетителям все новые и новые руководства, пособия и идущие к ним в нагрузку эротические рассказы. Глаза на «Стульчике» просто разбегаются: «...Ее большое белое тело зовуще мелькнуло в проеме окна...», «...Его попытка продемонстрировать свои половые органы незнакомому лицу опять закончилась неудачно....», «...на другом конце провода вздыхает, стонет и охает такое же количество женщин, но телефонные службы сексуальных услуг...». Сердце радуется! Так что – торопись! Торопись, но помни: «За забытые зонтики и негативно повисшие личные вещи администрация сайта ответственности не несет!»... Запомнил? Хорошо! Никогда об этом не забывай.

X:/GAMES/WWW

Александр '2poisonS' Сидоровский
(2poisonS@xakep.ru)

Демки

Навостри уши, геймер!

Что для тебя значит звук в играх? Он нужен тебе только для того, чтобы узнать, когда в тебя стреляют, а если звук не несет никакой смысловой нагрузки, ты считаешь, что его лучше отключить, чтобы спокойно послушать Русское Радио или Руки Вверх? Или ты потратил всю годовую стипендию вдобавок к бабушкиной пенсии, чтобы приобрести крутую систему с сабвуфером, и теперь наслаждаешься тонкостями типа дифференцированного эха и продвинутых стереоэффектов? Если так, то ты настоящий звуковой гурман. Эта подборка линков как раз для тебя.

www.3dsoundsurge.com

3DSound Surge. Весьма информативный сайт по всему, что касается звука в играх. Обзоры звукового железа и софта, бенчмарки, обзоры игр с точки зрения звука, интервью, раздел по ценам, ФАКи... Разумеется, куча даунлоадов: драйвера, утилиты и еще много всего полезного и бесполезного.

http://wirednews.net/eog/

Ear on Games – новости из мира игрового звука. Имеется также раздел интервью и, что наиболее ценное, подробные обзоры игр во всех их звуковых аспектах. Вплоть до того, что игра может быть описана "с точки зрения" разных типов звуковых карт. Интересно...

www.3dai.net

3D Audio Immersion. Все то, что можно ожидать на подобном сайте (новости, интервью, статьи, драйверы и т.д.) плюс мощнейшая подборка обзоров звукового железа.

www.rivarave.com/aureal/

Aureality. Сайт, посвященный технологии Aureal. Обширный FAQ, борда и новости. Куча новостей.

www.redchurch.com

Red Church. Если ты решил сваять собственную игрушку и даже хочешь, чтобы она была со звуком, то тебе сюда, в Красную Церковь. Информация о создании звукового оформления в играх, интервью в девелоперами. Специфическое местечко...

Cutthroats

Мать/отец: Eidos Interactive/Hothouse
Требует: PII-266, 64Mb
Весит: 62Mb
ftp.eidosinteractive.com/pub/cutthroats/demo/cutthroats_demo.exe

Тема пиратства (настоящего, а не компьютерного) не так уж распространена в играх, но изредка (особенно после Pirates!) бородатые и одноглазые флибустьеры все-таки радуют нас своими кровожадными походами. На этот раз в форме RTS. Если коротко: графика средняя, игровой процесс довольно занимательный, атмосфера передана неплохо. Если б эта демка весила мегов 20-30, я бы ее всем порекомендовал, а так – только для любителей...

Да уж, тянуть 60 метров за графику в стиле Warcraft... (Cutthroats)





"Поздравляю с прибытием на нашу станцию, сэр..." (Mankind)



Куда смотрит ГИБДД? (GTA2)

Grand Theft Auto 2

Мать/отец: Take 2 Interactive/Rockstar Games
Требует: PII-266, 64Mb
Весит: 12.4Mb
ftp.avault.com/demos/GTA2Demo.exe

Эту игру представлять не надо. Когда вышла ее первая часть, разработчики призвали игроков не обращать внимания на двухмерную посредственную графику и получать удовольствие от неординарного игрового процесса. Тогда это сработало. Но сейчас, особенно после выхода Driver и Midtown Madness, двухмерный GTA2 выглядит как значительный шаг назад. Да, геймплей остался таким же увлекательным, даже стал еще интересней: теперь в игре есть конкурирующие банды, с которыми можно воевать, и т.д. Если ты и сейчас найдешь в себе силы не обращать внимания на графику – эта игра для тебя. Тем более что размер демки просто смешной.

Mankind

Мать/отец: Cryo Interactive/Vibes
Требует: PII-233, 64Mb
Весит: 17.2Mb
www.mankind-universe.net/mankindsetup.exe

Очень любопытный проект. Идея такая – берем старый-добрый всеми любимый Elite и делаем его многопользовательским. Или так: берем такой же седовласый VGA Planets и делаем его реалтаймовым. Получается глобальная онлайновщина с гигантской вселенной (несколько миллиардов планет) и безостановочным процессом игры (когда ты отключаешься, твои колонии продолжают жизнедеятельность). Если у тебя неограниченный доступ в Интернет – скачай, посмотри... А если ограниченный, то лучше не надо – вдруг понравится?

Смотрелка с будущим

Немногие игры могут похвастаться утилитами, созданными исключительно для того, чтобы поклонники могли любоваться отдельными элементами игровой графики. У HomeWorld такая прога есть. Зовется она HomeWorld Unit Viewer и предназначена... угадай с трех раз, для чего. Правильно, для долгого и сосредоточенного рассматривания юнитов. И создана эта смотрелка не восторженными фанатами, а самими разработчиками, более того – пустой прихотью последних она не является. В этом можно убедиться, посетив многочисленные сайты, посвященные игре. На них Unit Viewer представлен как жизненно необходимая программа, которую должен установить всякий уважающий себя ноумворлдовец. Загвоздка в том, что означенный вьюер появился на сайте разработчиков много раньше релиза и даже, по-моему, раньше начала бета-тестирования. По мере работы над игрой авторы выкладывали на сайт по одному-два юнита, дабы жаждущие, страждущие и прочие алчущие могли еще за месяцы до релиза любоваться трехмерными изображениями космокораблей, сравнивать их характеристики, читать этимологию названий и узнавать еще кучу других не менее нужных и полезных деталей. Своей популярностью программа обязана по большей части пре-релизным срокам появления на свет. Ну кому было бы сейчас интересно рассматривать, например, старкрафтовские юниты в отдельной проге, которая весит пять с лишним мегов? Другое дело, если каждую картинку снабдить подробнейшей характеристикой, описанием юнита, возможными тактиками с их применением и прочими стратегическими тонкостями... Причем зачатки такой информации в HomeWorld Unit Viewer есть. Там имеются характеристики кораблей (огневая мощь, броня, скорость, маневренность и т.д.), описаны наиболее стандартные роли или ситуации, в которых используется тот или иной юнит. Но этого мало. Да и не очень удобно выискивать среди нескольких абзацев текста про то, сколько месяцев ученые изобретали такой-то девайс и в честь какого бога древности он назван, те самые необходимые пять строчек информации об использовании корабля в бою. Но стоит разработчикам дополнить программу перечисленными выше деталями, такими как специфические для каждого типа кораблей тактики и трюки, и они могут превратить чисто пре-релизный вьюер в отличное иллюстрированное руководство по игре, которые люди будут использовать и после релиза, до тех пор, пока не угаснет интерес к HomeWorld. А что, вдруг у кого-нибудь из разработчиков родится эта же идея? Это было бы решение, достойное того, чтобы его взяли на вооружение другие игровые компании. Если ты хочешь сам оценить, насколько были бы удобны такие смотрелки-руководства, взгляни на HomeWorld Unit Viewer и дофантазируй, что бы ты там хотел еще увидеть. Скачать его можно с любого крупного сайта, посвященного HomeWorld.

www.sierrastudios.com/games/homeworld/3dveiwer/unitviewsetup.exe

И это чудо инженерной мысли - самый слабой корабль флота? Не верю! (HomeWorld Unit Viewer)





Лучшая стратегия - это стратегия моей ионной пушки! (X-Beyond the Frontier)

MechWarrior 3 – patch v1.2 (6.04Mb)

ftp.microprose.com/pub/mps-online/new-versions/mw3v12.exe



Игра больше не вылетает с 8-ми мегабайтными 3D текстурами. Некоторые типы мехов включают теперь Double Heat Sinks вместо обычных Heat Sinks. Если в мультиплеере ты быстро печатаешь нецензурные ругательства заглавными буквами с большим количеством восклицательных знаков, игра стерпит и это, вылетать, как раньше, не будет. Мехи больше не будут бежать на одном месте на экране других игроков в многопользовательском режиме. Группировка оружия сохраняется после смерти и восстановления. Появилась возможность добавлять карты. Их можно будет скачивать с сайта разработчиков. Проведена борьба с лагом. Добавлены две новых карты для многопользовательской игры: Durgan City и The Spaceport.

X-Beyond the Frontier – patch v1.09 (1.52Mb)

www.beyondthefrontier.com/english/downloads/XE18to19.EXE

Есть такие таинственные патчи, про которые ничего неизвестно. Нет, серьезно... Разработчик просто дает ссылку на файл на своем сервере, с констатацией факта, что это, мол, патч за таким-то номером. А на кой нам этот патч, догадывайся сам. Вот что мне делать: писать про такие патчи или нет? А ну как он сильно важный окажется? А тем более это не просто какой-то там Супер Лига Зимбабвийского Крикета 2000 Делюкс, а известная ожидаемая игра: X-Beyond the Frontier. Кстати, чтобы поставить этот патч, нужно сначала установить предыдущий патч v1.08...

Warzone 2100 – patch v1.08 (3.76Mb)

ftp.eidosinteractive.com/pub/warzone2100/patches/wz2100-update108.exe

Делает многое. Улучшенные Cyborg Alloys (чтоб я знал, чего это такое...), новые строительные техники (материал, который делает сооружения более устойчивыми к повреждениям). Изменения коснулись технологии под названием NEXUS. Во-первых, она теперь появляется позже по игре и ее тяжелее исследовать, во-вторых, теперь с помощью этой фишки нельзя настроить себе гигантских армий. Халява закончилась. Новое здание: крепость. Это хорошо защищенное строение с тяжелым оружием. Два новых юнита: EMP Turret и Wide Spectrum Sensor Turret. AI научился некоторым новым трюкам. Игроки теперь могут редактировать и создавать свои skirmish-скрипты. Ну и напоследок – традиционное штопанье многочисленных дыр, то бишь багов. Без этого никак.

TS редакторы

Как и обещалось, проводим обзор редакторов всенародно любимой игры Tiberian Sun. В Х уже упоминалась программа Nova Editor. Однако с тех пор, как она упоминалась, в деле TS-ломания произошли некоторые изменения, навроде появления новой версии Nova, которая теперь включает Mod Creator. Так что, пожалуй, с нее, с Новы, и начнем.

http://igcnetwork.com/nova

Nova Professional. Отличия от Новы 1.0 имеются. Главное из них – наличие новой утилиты Mod Creator, которая работает в связке с Mod Manager (еще одна прога, которую можно скачать на сайте Новы). Как видно из названия, Mod Creator позволяет создавать все файлы, необходимые для Mod Manager'a, то есть – делать свои собственные моды. Все бы хорошо, если б не одно "но". Nova Pro, похоже, унаследовала от своей более ранней версии неизменную глючность, которая выражается в непонятно откуда берущихся сообщениях об ошибках.

www.geocities.com/SoHo/Gallery/4141/ccr.htm

Здесь проживает еще один редактор rules.ini для Tiberian Sun. Называется он C&C Ruler. Пока здесь больше обещаний новых версий, но кое-что можно пощупать уже сегодня. C&C Линейка (а именно так переводится слово ruler) позволяет редактировать параметры пехоты, техники, воздушных юнитов и зданий, а также некоторые общие установки. Автор упирает на удобный интерфейс в качестве основного достоинства программы. Он якобы и интуитивный, и мощный, и все такое. По-моему, правда, он обычный – а-ля Explorer. Ну да ладно, не в интерфейсе дело, в конце концов...

ftp.camsys.org/pub2/CamelotSystems/software/sunforge.zip

Этот редактор многие считают лучшим среди подобных ему программ. Он действительно меньше и проще Новы. Зовется SunForge. Его 558 кило веса смотрятся выгодно по сравнению с 2.6 мегами той же Новы. Да и интерфейс симпатишный. Что касается рабочей стороны проги, это я оставляю тебе самому на оценку. Удачного редактирования!

www.childs-play-software.co.uk/download/se2k.exe

В прошлом выпуске Games/WWW я уже упоминал Sun Edit 2k. Но тогда нашей темой были редакторы карт для Red Alert, и Sun Edit мелькнул в статье вскользь, в качестве оффтопика. Сейчас стоит разглядеть его поближе. Основные функции те же, что и у всех (а других и быть не может): редактирование параметров пехоты, техники, зданий и т.д. Что удивительно, авторы этой программы заботятся об интерфейсе так, будто не он создан для программы, а программа для него. Они даже включили возможность устанавливать собственные обои на окно редактора и применять прямо-таки фотошоповские эффекты к шрифтам менюшек. Как будто от этого будет легче редактировать TS. Есть даже страшно навязчивая функция автоматического скачивания новостей с сайта разработчиков. Вот такая самовлюбленная прога.

Для того, чтобы редактировать тиберииансановские .ini файлы, тебе могут понадобиться еще и эти программы:

www.tiberian.com/files/editors/ini_extractor.zip – Экстрактор .ini файлов.

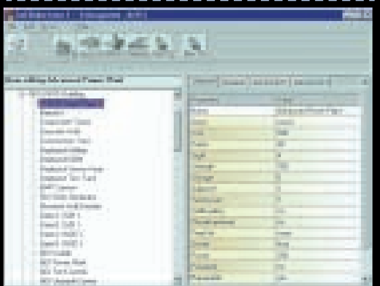
www.tiberian.com/files/editors/ini_editing_guide.zip – Это список всех юнитов, зданий и вообще всего, что есть в TS, с их аббревиатурами. Эти аббревиатуры часто используются ini'шками вместо реальных имен, поэтому без такого списка можно и запутаться...

Патчи

Jagged Alliance 2 – patch v1.05r (3.41Mb)
ftp.talonsoft.com/pub/JA2_v105r.zip

Исправлена работа ломов. Интересно, это как? Наверное, теперь против лома действительно нет приема. Кайл ведет себя правильно. Дворец королевы больше не получает подкреплений, если он под контролем игрока. Войска Дейдраны не занимают сектор, если игрок там сражается со зверьем, а потом отступает. Наемник больше не может открыть дверь на расстоянии. Кингпин не посылает писем из могилы. Вот и все. Дешево и сердито. P.S. От редактора: на самом деле, видать, исправлений раз в десять больше, только об этом не заявляется официально. Есть в JA2 такие лажи, которые разработчикам наверняка признавать оченно не по кайфу... собственно, в противном случае патч не весил бы так много. И еще: теоретически, как и всегда в таких случаях, могут возникнуть трудности при установке патча на букинскую локализованную "Агонию власти".

Ну и где супер-удобный и супер-красивый интерфейс? Может, я какую кнопочку нажать забыл? (C&C Ruler)





С виду полный отморозок, но в деле жесток как зверь, любого порвет... (Rayman 2)

Rayman 2

Мать/отец: Ubi Soft
Требует: P200, 64Mb
Весит: 23.6Mb
ftp.cdrom.com/pub/games/cnet/win95/games/rayman2low.zip

Платформенная аркада. Дальше рассказывать?.. Ну что ж, если ты читаешь дальше, значит, Rayman 2 тебе понравится. Потому что это вполне неплохая игрушка... среди платформенных аркад. Конечно, ты удивишься, но в этой игре надо делать такие неординарные вещи, как: а) бегать, б) прыгать, в) стрелять и г) решать головоломки про выключатели. Вот такая удивительная игрушечка!



X:/GAMES/WWW/Khalyava

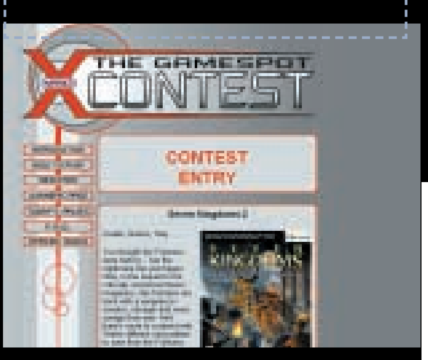
Вообще-то, надеяться на выигрыш в лотерее наивно. Во всяких там глупых конкурсах можно выиграть либо совершенно случайно, либо незаконно. Но есть фирмы (типа Coca-Cola), у которых столько денег, что они вполне могут пораскидываться призами на конкурсах, в рамках очередной своей рекламной кампании. Если тебе повезет и ты наткнешься на такую фирму, шансы получить футболку, а то и коробку с игрой возрастают...

www.gamespot.com/promos/war/ – Достаточно зайти по этому адресу, и у тебя уже есть шанс выиграть кучу игр и спортивного снаряжения от Eidos. Ничего делать не надо, просто зайти и написать имя и адрес. Постарайся успеть до конца тысячелетия.

www.gamespot.com/contest/ – Очень дебильный раздельчик. Идея заключается в том, чтобы ответить на три вопроса о предлагаемых играх, а потом ждать, что твое имя выпадет в списке победителей. Но дебильность не в этом, а в вопросах. Перед тестом дается текст длиной в несколько строчек, описывающий ту или иную игру. Потом тебе задают три вопроса, ответы на которые есть в этом тексте! Ответить неправильно может только олигофрен, да еще такой, который не додумается нажать кнопку "назад" и перечитать текст. Короче, надувательство чистой воды.

www.huronline.com – Этот сайт играет по крупному. Здесь есть гигантское количество всевозможных лотерей, они даже разбиты на четкие классификации по призам, темам и т.д. Интересующие нас игровые розыгрыши представлены в разделе Online Games, и это не конкурсы про игры, а скорее игры с призами за выигрыш. Но это не так уж и ... зы:







Поселения...

Поселенцы, они же Settlers, быстро завоевали любовь многих игроков еще в те времена, когда эта игра была известна под именем SerfCity. Причина заслуженного признания кроется в том, что эта игра... другая. Непохожая на остальные RTS. К настоящему времени количество поклонников серии Settlers разрослось настолько, что пытаться охватить в такой маленькой статье хоть сколько-нибудь значимую часть онлайн-ресурсов, посвященных игре, не представляется возможным. А посему тебе придется довольствоваться подборкой ссылок, ничтожно малой для такой необъятной темы. Считай, что эти сайты – стартовые площадки для исследования Интернет-владений Поселенцев.

www.settlers3.com – Ну, не упомянув официальный сайт игры, мы упустили бы важнейшее звено. Ведь этот сайт – не только один из весьма компетентных и информативных ресурсов по Сеттлерам, это еще и то место, где все новости касательно игры (по крайней мере, от разработчиков) появляются первыми.

www.settlers.org – Большой хороший сайт под названием World of Settlers. Был. Дело в том, что по причине разочарования в любимой игре и в компании Blue Byte авторы сайта решили поставить на нем крест. Вот такие поклоннички. Так что торопись, пока они не сняли сайт в оффлайн – все-таки это один из самых крупных сайтов о Settlers3. Среди старых новостей и другой печальной ветоши покинутого жилища, здесь можно еще найти карты, сохраненные игры, стратегии, ФАК.

Это уже, простите, не поселение. Это поселеньище!

www.clanuk.com/strategy/settlers3/ – Settlers III Zone. Этот сайт принадлежит клану UK. В моем воображении сеттлерский клан представляется чем-то уморительным, типа сборища воинственно настроенных пекарей и мафиозных животноводов. Но на самом деле поселенческие кланы – не менее серьезные организации, чем, скажем, кланы квакерские. Сам по себе сайт хороший, со стратегиями, хинтами, типами и прочим, но с клановым уклоном.

www.phrenic.ndirect.co.uk/nitr8/s3/ – NITR8's S3 Site. Вот так понтово называется это место. В отличие от усталых разочарованных ветеранов, которые закрывают свои сайты, этот молодой, без году неделя отпрыск активно идет курсом развития. Пока инфы здесь не так уж много, но, видимо, скоро будет больше. Уже есть стратегические описания, силы и слабости различных сторон и т.д. Молодняк дает о себе знать!



Re-Volt – patch v1.1 (644Kb)

www.acclaim.net/games/revolt/images/revolt_patch0916.zip

Проблемы со SLI картами решены командой -sli (вводится в командную строку). Самодельные треки теперь можно юзать и в мультиплеере, на то имеется файл TrackUpdate.exe. Введена команда -nomip для карт, не поддерживающих mip mapping. Есть еще несколько незначительных изменений плюс традиционные баг-фиксы. Да, видимо, полезность патча чаще всего прямо пропорциональна его размеру.

Prince of Persia 3D – patch v1.1 (6.03Mb)

www.pop3d.com/downloads/patches/POP3Dpatch1_01.exe

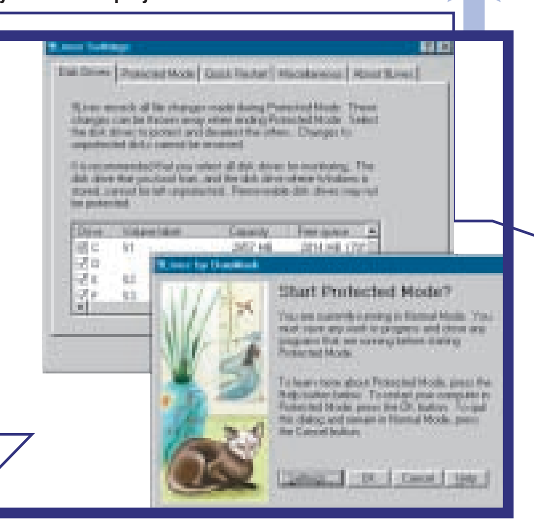
Улучшены или изменены следующие пункты: функция сохранения/загрузки игры, столкновения и плавание по течению, сражения и AI, камера стала быстрее. После этого патча игра будет автоматически сохраняться в начале каждого уровня. Загружать авто-сохраненку можно как и обычную игру. Особенно насчет AI любопытно. Как выяснилось, разработчики поставили в игру блок кода искусственного интеллекта, использовавшийся на самых ранних стадиях создания игры. Самую, так сказать, черновую модель. Именно поэтому компьютерные оппоненты "видят" лишь на пять клеток и стоят аки столбы в позе боевой готовности, пока к ним не подберешься вплотную. После установки патча они резко умнеют... так что на тормозящем компе их уложить становится втройне тяжелее.

M.J.Ash (m.j.ash@xakep.ru)

9Lives v1.00

Windows 95/98
Size: 1330 кб
Shareware
http://www.duomark.com/9Lives/EN/index.htm

Это должно было быть сделано и вот это было сделано! Создано программное обеспечение, которое может защитить наши с тобой компы от всяких напастей, вроде троянов, глючных прог и простого замусоривания. Достаточно установить 9Lives и включить "Protected Mode", и ты можешь запускать сомнительные программы (кроме вирусов — от format c: ничего не помогает ;), копировать-удалять(!!!) файлы и как угодно мучить свою систему! Даже если ты угробишь реестр, и Винды откажутся загружаться (!!!), то все равно тебе удастся вернуть систему в то состояние, в котором она пребывала на момент включения "Protected Mode"! И это действительно так — я проверил! Я установил пару троянов, убил половину каталогов и вытер из реестра раздел hklm\software. После такого надругательства система умерла, но после перезагрузки появилось DOS-овское окно, где 9Lives спросила: "Восстановить?". И ведь восстановила! Я не поверил — все каталоги были на месте, троянов и след простыл, все работало. Вот еще что замечу: на перезагрузки компа 9Lives ровным счетом наплевать, она может выйти из "Protected Mode" только по твоей команде, а до тех пор она записывает и сохраняет в специальной "приватной" области на диске все изменения файловой системы твоей машины! Испытательная версия входит в "Protected Mode" пять раз — вполне достаточно для нескольких месяцев спокойной работы. Черт! Эта лучшая прога в моем обзоре, и я советую тебе ее не пропустить.



Winip 1.0.0.6 beta

Windows 95/98
Size: 290 кб
Freeware
http://www.dragonmount.net/software/winip/

Хм... Хочешь получить на халяву постоянное статическое имя хоста для своего компа, а заодно посмеяться над своим провайдером, который, желая заработать, пишет в своих прайсах: "*Постоянный IP — 5 баксов в месяц*"? Да не нужен нам его постоянный IP, мы вполне обойдемся простым динамическим! И пойди кинь камень в окно любого юниксойда, такая фишка была доступна только этим парням! Итак, все что тебе нужно — это выбрать имя хоста и бесплатно зарегистрировать его на себя вот здесь: **http://www.dragonmount.net/software/winip/signup.htm**. Если ты указал правильный почтовый ящик, то скоро, максимум — через полчаса, тебе придет письмо с подтверждением регистрации. В этом письме будет также **имя твоего хоста, ID** и **пара паролей**. Скачиваешь прогу **Winip** и вводишь эти данные прямо в главном окне программы (в строке **Host Password** пишется **Update Password** из полученного письма), после чего жмешь на **Start**.:)
Вот и все! Если ты в сети, то тебя любой может найти по какому-нибудь **cool.dhis.org** — можешь ставить свой собственный маленький веб-сервер (Прикольно, ты в сети — есть сервер, отключился — и сервер пропал.). Да, и я советовал бы тебе поторопиться! А то все самые классные имена разберут!:)



ClickFree System v 2.2

Windows 95/98/NT
Size: 804 кб
Shareware
http://10-30am.ic.ru/

ClickFree – эта прога для ленивых, причем не просто ленивых, а очень-очень ленивых людей! Для тех, кому мышкой кликнуть и то – в лом. Как только я это понял, тот тут же поспешил ее скачать и установить на свой комп. Что сказать? Круто! Все что от меня требуется – это перемещать курсор по экрану, словно рисуя разные буковки, а ClickFree System мои каракули распознает и понимает, что если я "е" накарябал, значит надо IE к запуску готовить, если маленький "х" – то временные файлы пора удалять... Ну а когда я твердой рукой большой жирный "Х" начертаю, то ClickFree System понимает, что все, работе – капут, хозяин пиво пошел пить и компьютер можно спокойно выключать. Настройка ClickFree проста: один раз нужные команды за символами закрепил, а потом только сиди и кайфуй! Но помни, полный кайф – только с зарегистрированной версией, а так тебе только три буквы для эксплуатации доступны (включая "Х" ;)). Вот такая она – Безкликовая система... понимаешь!



MP3 Fiend v 5.2

Windows 95/98/NT
Size: 2986 кб
Freeware
http://www.mp3fiend.com/

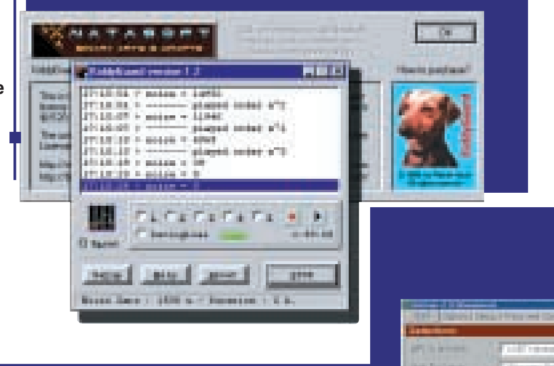


Когда мне захотелось иметь саундтрек к фильму "Army of Darkness", я воспользовался этой возможностью, чтобы поюзать сразу несколько прог для поиска MP3 файлов в Интернет. Для этого я скачал и установил Abe's MP3 Finder, MP3-Wolf, Napster и MP3 Fiend, но из них последняя понравилась мне больше всего. Для поиска необходимого мне файла MP3 Fiend сформировала запросы сразу к 11 специализированным поисковым системам, самостоятельно обработала пришедшие ответы и, удалив дубликаты, представила мне сводную таблицу. Я заставил MP3 Fiend самостоятельно проверить поступившую информацию, и прога радостно сообщила мне, что хотя поисковые системы и выдали много "мертвых" ссылок, нужный файл среди этой кучи мусора все-таки найден. Его я и скачал своим любимым GetRight-ом (хотя MP3 Fiend работает и с Go!Zill'ой, только вот нет ее у меня :)). Что приятно — в отличие от других прог, MP3 Fiend не прятала от меня свои "источники информации", а наглядно показывала, как движется работа и от какой поисковой системы больше всего толку. И, вообще, как я мог удалить прогу, которая радостно заорала: "Yeah, Baby!", когда наши поиски увенчались успехом?!!
P.S. Когда скачаешь эту прогу — не забудь ткнуть мышкой в надпись "Charts", это тебя порадует.

KiddyGuard v 1.2

Windows 95/98/NT
Size: 579 кб
Shareware
http://www.natasoft.com/products/

Своим появлением на свет эта программа обязана одной душещипательной истории. У парня был щенок Кид, которого он очень любил. Но как-то ему пришлось оставить его одного на долгое время, а когда парень вернулся, было уже поздно — милый песик почти полностью уничтожил всю домашнюю обстановку. Да еще соседка, очень сердитая женщина, поспешила подлить масла в огонь, нагло заявив, что его милый Кидди выл в течение многих часов аки волк.
Но парень-то знал, что когда он рядом, это мохнатое чудовище ведет себя тише воды и ниже травы! И тогда он взял и написал прогу KiddyGuard. Теперь, если собака, например, уронит на пол хрустальную вазу или начнет лаять, KiddyGuard тут же воспроизводит один из случайно выбранных wav-овских файлов с голосом хозяина, вроде: "Убью, животное!". Уровень шума, при достижении которого происходит "срабатывание", можно задать, а необходимые wav-овские файлы записать в самой проге. Кроме того, KiddyGuard ведет запись своей работы, чтобы всегда можно было узнать, как песик себя вел, пока дома никого не было... Написал и подумал: как хорошо, что у меня нет собаки! Но KiddyGuard у меня есть. Так приятно вернуться домой, открыть ключом свою комнату и на все вопросы родственников: "А кто же отвечал тогда, когда мы стучались?" — загадочно улыбаться.



WebTwin v 1.1b

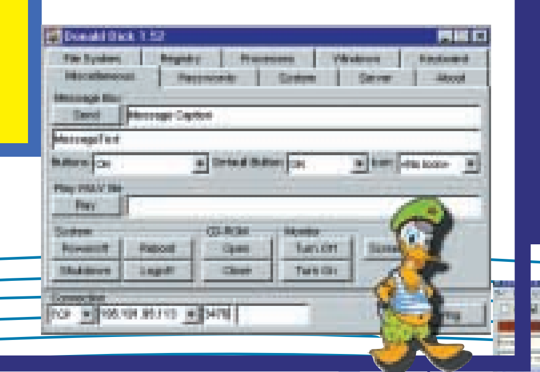
Windows 95/98/NT
Size: 2375 кб
Shareware
http://www.webtwin.com/

С помощью **WebTwin** я конвертирую **HTML**-файлы и иногда — небольшие простые сайты в стандартные файлы помощи **Windows**. На страничках с фреймами или же со сложными таблицами он лажается, так что не верьте рекламе, будто он может создавать офф-лайн-версии информационных узлов. Но вот, например, отдельные статьи на IXBT (**www.ixbt.com**) ему вполне по зубам. :)
Работать с WebTwin проще простого. Указываешь стартовый URL, "глубину вложенности" и... нажимаешь кнопочку **Start**. Готово! У тебя появился новый файл с расширением **hlp**, включающий в себя и тексты, и графику, не требующий для своего просмотра тормозного броузера и позволяющий, в отличие от оригинала, вести полнотекстовый поиск и поиск по ключевым словам. Нет, конечно, если ты маньяк и любишь файлы справки в формате **HTML**, то — флаг тебе в руки, заведи себе обычный офф-лайновый браузер и все. Ну а я уже преобразовал у себя на винче большинство надерганных в разное время из разных мест веб-страниц в некое подобие нормальной справочной системы. С помощью **WebTwin**, разумеется...

DonaldDick v 1.52

Windows 95/98/NT
Size: 357 кб (клиент + сервер)
Freeware J
http://donalddick.da.ru/

Новое средство удаленного администрирования, на этот раз заделанное нашими русскими умельцами. Как обычно, для того чтобы получить возможность "удаленно администрировать" (на сайте поддержки в этом контексте чаще используется короткое слово "иметь" ;) какой-либо компьютер, достаточно один раз запустить на нем экзешник с серверной частью троя... DonaldDick-а! А поскольку наши люди такие вещи на Visual Basice не пишут, то и размер сервера достаточно мал — всего 171 кб (DDS152.EXE). Связь между сервером и клиентом может осуществляться как по TCP/IP, так и по SPX протоколу. И создатели настоятельно рекомендуют "поставить пароль" всем тем, кто юзает эту прогу с благими намерениями. Теперь — самое главное! Слово авторам: "Файловая система — вся ваша... Процессы и потоки: просматривать, прибивать; запускать проги; вдобавок для процессов — ставить приоритеты... Реестр — тоже весь ваш: смотреть — само собой, создавать, удалять ключи и параметры; ставить значения параметров... Система: получать/ставить время (на носу — 2000 год, надо же все протестировать ;); shutdown/logoff/reboot/power off; получать системное инфо и ставить системные параметры.... Винды (не система, а собственно форточки): получать список форточек; получать/ставить системные цвета; делать скриншоты и шоты отдельно взятых форточек; слать форточкам сообщения... Железо: читать и писать CMOS...Клава: топтать, переопределять, disablить кнопки и смотреть, что юзер топчет...". "В общем, — как сказал об этой программе void rb() из TEAM VOID (http://void.hs.ru/), — могу — любое (NetBus, DT, BO, BO2000), использую — отечественное (DonaldDick)".

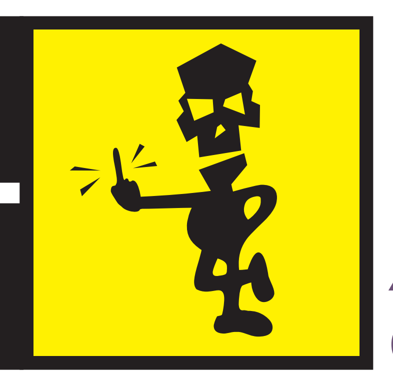


Linkman Pro v 5.02

Windows 95/98/NT
Size: 2251 кб
Shareware
http://www.outertech.com/en/soft/linkman/linkman.html

Bookmark manager-ы сейчас клепают все кому не лень. Смотрите, кричат они, моя программа прекрасно работает с IE, частичная совместимость с Navigator-ом будет достигнута в следующих версиях, а вы, уважаемые пользователи, пока потрудитесь заплатить денежки в кассу. Тем приятнее встретить такой законченный программный продукт, как **Linkman Pro** компании **Outer Technologies**. Начну с того, что он может импортировать (экспортировать) закладки из (в) **Netscape Navigator, Internet Explorer** и **Opera**-у, а кроме того, захватывать URL и заголовок страницы, открытой в любом из этих трех броузеров. **Linkman PRO** также предоставляет возможность выбрать броузер, которому будет скормлена ссылка. Далее, помимо стандартных операций удаления-редактирования, он еще ищет дубликаты, выявляет неработающие ссылки и докладывает, изменялась ли страница со времени последнего посещения. Есть у **Linkman**-а и минус: методом героического наскока мне не удалось научить его писать по-русски во всех диалоговых окнах. Но вот такое дело...На сайте разработчиков я встретил интересную фразу о том, что если кто-нибудь захочет создать локализованную версию их программы, то для этого ему будет выслана необходимая утилита. Может кто-нибудь из вас, хакеров, возьмется?

У Доктора появился транспорт! Тебя еще не сбивала машина скорой помощи?
Домашняя страница:
LAMA.AHA.RU/7



FAQ
Frequently Asked Qestions

— Как позвонить бесплатно по межгороду?



— Ну, конечно, все слышали про Blue Box. Такой голубой ящик, по которому хакеры когда-то звонили на халяву в любую точку земли. Сейчас такой ящик можно эмулировать программно. Действует этот device как анти-АОН. Получается, что в Америку ты звонишь за деньги приятеля, телефон которого подделал. Или даешь службе междугородних звонков специальный сигнал. Там думают, что ты крутой босс и можешь делать это бесплатно. Вроде все элементарно, нужна только прога. Ее найти легко, только ты забыл, что на АТС тоже не ламо последнее сидит. Прошло много лет, и придумали много методов борьбы с телефонным пиратством. И чтобы их обойти, нужно профессионально заниматься телефонией, знать все тонкости.

Так что с этой прогой можно только друзей пугать. Второй час ночи. Смотрит приятель на АОН, там номер его девчонки. Снимает трубку, а ты ему: "Привет, как жизнь".

— Как делать анимированные gif'ы?



– Многие современные аниматоры поддерживают анимацию gif. Можешь также поискать специальные проги для web designer'ов. Хотя даже старый добрый Autodesk Animator (он же аа) еще под DOS умел их строгать. Если ты хочешь делать анимацию для Интернета, лучше переделай уже готовый работающий файл. Там обычно уже есть оптимальное кол-во кадров и настроены цвет, размер, разрешение, прозрачность. Для начала посмотри, как это делают другие, разберись во всем и тогда уже создавай свой собственный супер анимированный гифак.

— Что такое CASE-технология?

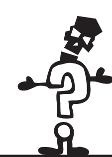


— Для создания крупных программных комплексов и систем еще с 80-х существует набор стандартных методов. Когда ты пишешь маленькую программку, то ее алгоритм без труда умещается в твоей голове. Если нужно писать что-то больше, то ты разбиваешь прогу на модули. Наконец наступает такой момент, когда модулей слишком много, и они вложены друг в друга. Ты начинаешь путаться, ползут глюки, словом, ничего уже не работает. Много лет назад придумали много теоретических способов этого избежать. Потом написали программы, которые помогают реализовать большие системы и распределить работу между несколькими программистами (Platinum technology ErWin).

А теперь есть даже такие системы, которые пишут программу вместо тебя (Clarion). Это больше походит на конструктор. Ты только определяешь объекты, их функции, расположение на экране, связь между ними. Конечно, ты можешь править код, но это сильно экономит время и расширяет твои возможности программиста.

Конструктор вирусов тоже можно считать CASE'овой программой. Апокалипсис — это когда каждый ламер соберет себе по маленькому Виндосу.

— Как уронить локалку в школе и отомстить СисАдмину?



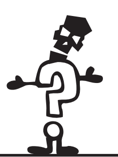


– В наших благословенных учебных заведениях локалки строят из расчета как можно дешевле. Используется, естественно, коаксиальный кабель. Этот кабель похож на телевизионный антенный кабель. Одна жила и экран. Такой кабель соединяет компы между собой и подключен к сетевухе. На самом конце ветви такой сети, там где провод кончается, есть терминатор. От какого-то компьютера шнур уже не идет к следующему – это и есть конец. Терминатор – это такой разъем с сопротивлением в несколько сот ОМ. Без этой заглушки локалка уже не локалка. Поменяй тройник на такой же, только без сопротивления, и доступа к сети не будет.

Похожая ситуация, если сетевой шнур порван. Получается, что опять потеряно согласующее сопротивление. Рвать или резать его совсем не обязательно. Достаточно просто чуть-чуть вынуть из разъема тройника штекер одного из сегментов, чтобы контакт разомкнулся, а видно этого не было.

Так можно регулярно срывать уроки информатики в школе. А если надо отомстить СисАдмину, то проделай похожие штуки на разных участках сети. Если знаешь другие прикольные, а главное, простые методы, напиши о них нам. Хотя хакать свою собственную школу – это не по-хакерски.

— Можно ли поставить две аудио карты в Комп, и что из этого выйдет?





— Конечно, но основная сложность избежать конфликтов между ними. Нужно правильно распределить ресурсы. С двумя картами работают некоторые аудио редакторы. Это значит, что ты сможешь писать музыку сразу на четыре дорожки. Очень удобно, теперь ты можешь использовать компьютер как микшер. Причем уже после того, как запись сделана. На одну дорожку вешаем гитару, на другую синтезатор. Можно использовать обычное пианино, просто засунь микрофон внутрь, под крышку. Правда, для микрофона mono вход, так что он сожрет две дорожки. Но если ты используешь активный микрофон (со слабеньким усилителем), то сможешь воткнуть его в линейный вход, и вторая дорожка будет свободной. Тебе придется спаять разветвители, чтобы можно было к одному линейному входу подключить два устройства. Еще нужен мощный комп, т.к. весь софт, поддерживающий эти фичи, сильно жрет ресурсы.

— Чем отличается Unix от MD?

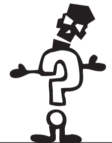


– Тем, что Win настраивает все сам. Криво, конечно, но сам. Поэтому у неопытных пользователей он имеет большую популярность. Unix нуждается в более профессиональной и тонкой настройке, требует множество дополнительных знаний. Отсюда и глюков меньше. Да и написан U грамотнее, в расчете на сервера, которые должны быть сверхнадежными. Естественно, у Microsoft было много денег на рекламу и получилось, что множество полезных для обычного юзера прог есть только под форточки. Сейчас появились новые модификации системы U, которые умеют сами себя настраивать. Правда, чисто



Скорый Доктор Добрянский (DR.COD@XAKEP.RU)

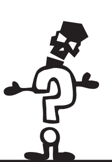
user'ского софта под U пока все еще очень мало. Приходится ставить и то, и другое.



— Как настроить уровень выходного сигнала модема?



— В прошлых номерах Х я уже говорил, что этот регистр лучше ставить на большие значения, если модем часто слетает с линии. Но если модем сидит на линии прочно, то лучше сделать уровень минимальным. Это повысит качество связи, понизит количество ошибок. Все дело в том, что при высоком уровне сигнал лучше слышно, но он больше искажается. Это свойство всех аудио усилителей: поставил громкость мафона на максимум, и все задребезжало, зашипело, прибежали родаки, соседи стали стучать в стену, кто-то стал долбить по батарее. Этот шум мешает не только удаленному модему, но и твоему.

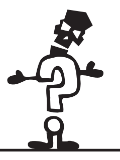


— Модем не распознает сигналы АТС. Что делать?



— 1. Убедись, что в телефоне слышен сигнал АТС, а не храп пьяного соседа.
2. Отключи параллельные телефоны.
3. Покрути регистр чувствительности к сигналам АТС, если он есть.
4. Если не получилось, то надо заставить модем набирать номер вслепую. Т.е. отключить ожидание сигнала АТС до набора номера. Если тебе сложно с этим разобраться, то можешь набирать номер с параллельного телефона.

И еще один совет. Если у тебя внешний модем, убери его подальше от телевизора, радиоприемника, монитора, системного блока. Выходные цепи модема могут быть чувствительны к радиопомехам. Похожее бывает с обычными (не радио) телефонами, у одной моей знакомой обычный телефон ловит Europe+ во время разговора.



— Меня достал PC speaker!

— Просто выдерни его из мамки. Теперь из него можно сделать дверной звонок, украшение для твоего рюкзака. Или просто выкинуть это в окно. На шею не вешай, пробовал, неудобно.



— Как сделать, чтобы у меня было 5 телефонов?

— Можешь за умеренную плату провести себе еще одну телефонную линию. Если твоя АТС не перегружена. За бешеные деньги можно провести себе линию телефонной компании. Абонентская плата будет очень высокой. Можешь поставить собственную домашнюю АТС на 5 номеров, это будет намного выгоднее.

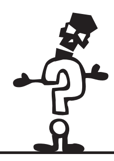
Но Жора Чайников придумал лучше. Он просто залез в щиток, нашел там телефонную колодку на 5 линий. И телефоны его соседей стали его телефонами. Через пару дней пришел мужик с трубкой в спецовке. Но Жора его не пустил в квартиру. Тогда мужик исправил все, как было, и ушел. Жоре это прибавило храбрости, и он залез во второй щиток, теперь у него было 10 телефонов.

Хорошего ремня телефонный хакер получил от папы во время новоселья. На него наложили такой штраф, что пришлось переезжать из двухкомнатной квартиры в однокомнатную. (Все имена и события вымышлены, какие-либо совпадения случайны :))

— Почему виснет Win'98?



— Абсолютно все знают истинную причину. Правда, этим не поможешь при зависании. Есть много случаев хороших и разных, когда форточки падают. У одного моего приятеля повис Windows, да так, что не удавалось загрузиться до конца даже в защищенном режиме. Через пару дней парень обнаружил, что перепутал местами мышь и клавиатуру. У него были одинаковые порты под них на ps/2. Кстати, можешь проделывать теперь эту шутку с теми, кто еще не читает Х.



— Злая мамочка поставила пароль на мой компьютер.

— Борьба с мамочками – занятие для настоящего Железного Дровосека ("Волшебник изумрудного города").

Метод 1. (Сломался компьютер)

Развинчиваешь компьютер и выдергиваешь все, что можно выдернуть. Потом с невинным лицом смотришь на тщетные попытки починить комп. Более легкий метод – выдернуть клаву, мышь, монитор. Но так, чтоб не было видно.

Метод 2. (Инфекционный)

Заражаешь все дискетки вирусом.

Метод 3. (Амбарный замок)

Сейчас редко используют замочки, которые блокируют клавиатуру. Но соответствующая перемычка обязана быть на любой мамке. Осталось ее (keyboard lock jump) найти по инструкции. Либо по надписям на самой плате. Можно даже вывести ее на небольшой незаметный переключатель. Или подсоединить вместо кнопки "turbo". Если замок все же есть, то круто замкнуть его изнутри. Такой замок обычным ключом не откроешь.

Метод 4. (Обычный)

Ищи пароль или ломалку для твоей версии BIOS в Инете или на бордах. Версию BIOS пишет при загрузке. Если в лом искать, то тащи батарейку (CMOS battery), она обычно круглая блестящая на мамке. Выдерни ее, и BIOS сбросится. Осталось только вставить батарейку обратно и запаролиться от мамочки.



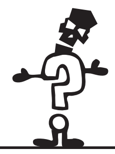
— Можно ли отравиться медью?



— Если нервы слабые, то лучше тебе не знать, что об этом думает мой любимый справочник бабушки-врача.

"Симптомы острого отравления. Длительный вкус меди, сильное слюноотделение, повторная рвота зелеными и сине-зелеными массами. Зеленая окраска пота, головная боль, головокружение, боль в животе, сильная жажда. Кровавый понос с тенезмами (лучше не спрашивай меня, что это такое! — прим. ДД). Неправильный пульс, затрудненное дыхание, падение температуры, желтуха, коллапс, бред, судороги, паралич. Скудная моча совершенно черного цвета, богатая белком."

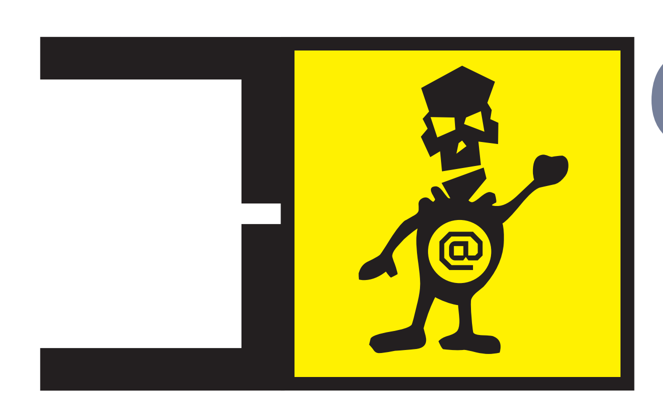
Теперь, когда я вижу, как кто-то зубами зачищает медный провод...



— Где найти, как найти в сети?



— Этот вопрос мне задают чаще всего. Некоторые чуваки даже просят, чтобы я скачал для них прогу и прислал ее им по почте. Типа, у них скорость слишком низкая. Правильно, я поисковая система покруче любого сетевого паука. Да и качалка из меня удобная. А теперь я буду посылать читателям, у которых нет сети, дискетки либо сидюки по почте. А лучше выезжать к ним домой any key показывать. Так что мыльте адрес друзья. Еще тут поступило предложение покупать читателям новые компы.



Ё-MAIL

Письмо:
От: Max Gorski
[SMTP:MAX1974@HOME.RU]

Hi!
Как читаю новый номер, так поражаюсь: сколько деструктивного элемента накопилось в родной стране! И каждый норовит залезть с ногами к ближнему своему в реестр и там нагадить. Очевидно, забыв тот далекий момент, когда под ним впервые пала насмерть заезженная ось (OS). Дедовщина какая-то! А со своим реестром кто-нибудь разобрался?
Предлагаю пару вещей пользительного характера.
1. Чтобы все незарегистрированные файлы открывались по умолчанию, блокнотом, надо в разделе **HKEY_CLASSES_ROOT\Unknown\shell** создать новый раздел **Notepad**. В нем создать другой – **command**. Там, по умолчанию, прописать путь к блокноту .exe. В разделе **shell** по умолчанию написать Notepad. То же полезно сделать с batfile`ами, если вы не играете в DOS`овские игрушки (Из проводника ассоциацию не изменить, так как в реестре стоит editflags для batfile.).
2. Иконки! Кому иконки?! Разнообразить вид вашего проводника можно заставив библиотеки(dll) показывать свое содержимое. Для этого в разделе
HKEY_CLASSES_ROOT\dllfile\Defaulticon
значение по умолчанию меняем на %1.
Для вступления изменений в силу комп можно не перегружать, а перегрузить Explorer (не обзор-), для чего из диспетчера задач(clr+alt+del) его закрыть, на перегруз не соглашаться, а через пару-тройку секунд принудительно завершить задачу.
Пока-Пока!
ЗЫ: Тем, кто дня прожить не может без того чтобы где-нибудь ни оставить о себе тяжелые воспоминания! Поиграйте с байтом **0032h** файла **Logo.sys**, если вы его еще не стерли (если стерли – он в **Win95_05.cab** [в дистрибутиве 98`х я не нашел]).В стандартных bmp на этом месте **00h**, в logo.sys – **ECh**, вы – начните с **01h**. User`у покажется, что он объелся глюкогонных грибов (благо, уже сезон)!



Дарова, Макс!
Всей редакцией читали твое письмо – очень понравилось. Особенно приперлись фишкой про работу ноутпэдом с файлами неизвестных типов. Все сделали, как ты сказал, но почему-то теперь в редакции на половине машин вообще все файлы открываются ноутпэдом – даже экзешники и комы, не говоря о разных там джепегах. Все паникуют и ждут, когда ты напишешь нам, как с этой напастью справиться – так же работать невозможно! Короче, оставляя о себе воспоминания средней тяжести, ждем ответа :).

Письмо:
От: 6
[SMTP:AIRMAN_DAN@MAIL.RU]

Привет, кул хацкеры! (выражение вашего журнала :)).
Читаю ваш журнал с #1 номера. Я вас чуть-чуть покритикую, так как есть немного недостатков. Я на полрубрики говорить не буду, как мне нравится ваш журнал – вы это уже слышали, но если нет, то слушайте:
Вы самый лучший журнал, пишете с юмором, хорошая, вообще, идея – журнал про хакеров и т.д. и т.п. Ну а теперь к плохому: надо бы вам больше про хакерство писать, а то журнал хакерский, а полжурнала к хаку не отнесешь ну никак. А в общем, все ОК, продолжайте в том же духе, но прислушайтесь к моему мнению, плз. Уберите пару ненужных рубрик, называть их я не буду, что бы никого не обидеть, но побольше ХАКА, не забывайте. Я надеюсь, вы мое письмо напечатаете.
Ну собстено и усе вроде сказал. Бай...



Хай, 6!
Отличное у тебя имечко :) – легко написать и запомнить, и девушкам подозрительно нравится – весь женский редакционный состав почему-то требует твой е-майл. Но ты не бойся, мы тебя им на растерзание не отдадим, а то, неровен час, найдут тебя где-нибудь за кольцевой голым, замерзшим и без денег – женщины, дело ясное, коварные существа. И вообще: к твоему письму мы с Покровским отнеслись очень серьезно и стали искать, какие бы рубрики вычеркнуть. Думали долго, усердно и поняли: надо убрать рубрику "*содержание*" и раздел "*над номером работали*", а на их место поставить новые супер-рубрики "*Много шума из ничего*" (раздел начинающего пиротехника) и "*Умелые штуки*" (это будет такой сексуально-познавательный раздел, в котором мы с Покровским будем делиться секретами использования подручных средств в сексуальных целях и рассказывать всякие правдивые истории (НОГИ – ВО! ГРУДЬ – ВООО! И ТУТ Я ЕЕ К БАТАРЕЕ НАРУЧНИКАМИ – ВЖИК!..)). А вообще-то – бойся женщин, 6, они почему-то тебя любят.

Письмо:
От: Suojarvy
[SMTP:LUKMED.SMK3@G23.RELCOM.RU]

Привет дяди!
Традиционно хочется сказать, что я не меньше других бегаю по городу в поисках Вашего журнала. Признаться, в процессе я перезнакомился со всеми продавцами прессы в городе. Короче – классный журнал. Единственно, что игровой раздел мог бы быть и поменьше.
Опять же, по традиции, хочу рассказать одну феньку:
На днях ко мне зашел один юзер с заплаканными глазами. Ему надоело мусорное ведро на Рабочем столе Микросукса. Меняется оно так:
1. Идем в **Regedit**.
2. **HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{645FF040-5081-101B-9F0800AA002F954E}\DEFAULTICON**
3. Там читаем все надписи:
"**Default**" – это вид иконки в принципе.
"**Empty**" – пустая мусорка.
"**Full**" – после сытного обеда.
У меня в качестве мусорки используется очаровательный унитазик, который издает гортанные звуки после еды.
Вот собссна и все. Звиняйте, если фенька устаревшая – просто когда писал письмо, ничего больше не вспомнил.
Кстатить, хотелось бы передать **M.J. Ash**`у (То:) привет и добавить, что **Joiner**, который он описывал в **5** номере, весь протрояненный:).
P.S. Удачи Вам! Бабки шлите на ориджин. С Вас 20% с каждого аккаунта.



Привет, Suojarvy
(Господи, как это читается-то?)!
Как же это клево – менять мусорку на рабочем столе. Только вот беда: после письма Макса (первое письмо в сегодняшнем е-майл) у меня на машине и корзина тоже почему-то открывается ноутпэдом :(. И, конечно, поменять ничего не удается, потому что "Мой Компьютер" тоже открывается ноутпэдом (только винды говорят, что он довольно большой, и предлагают его открыть сразу Вордом, а потом виснут). Просто безумно обидно.

На письма отвечал Холод

Эшу я привет передал. Он про трояны сразу признался – говорит, недоглядел, разбежались по всей квартире, все вокруг покусали, ну и Джойнеру досталось. Сейчас вызвал к себе домой в Питер фумигаторов – инсекткиллеров, и они ему всех троянов дихлофосом поубивали. Весь зоопарк. Один БО2000 остался – у него к дихлофосу иммунитет. Он у Эша еще той зимой под диваном яйца отложил – так мы с Покровским ждем: интересно, что же оттуда вылупится?
ЗЫ: А денег мы тебе не дадим.
У самих нету. И все такое :).

@Письмо:

От: Zlobni NIGER KARABAS-BARABAS [SMTP:POLTERGATES@HOTMAIL.COM]

Хм… Деар Журнал "Хацкер"…
Сломав еще один порносайт (для кредиток есесенно) и сплавив их на свой любимый фтпэшник… я подумал, не черкануть ли мне пЫсмецо…
Так вот… было время, когда я, услышав, что выходит какой-то журнал под названием "ХаКер" =), решил штурмом взять все близлежащие ларьки печатной продукции. Взял… Но прочитав первый номер… я выкинул его в мукулатуру…
Уж очень этот "Хакер" был игровым… ниче полезного там не было… короче, на ваш журнал я забил… до недавнего времени…
А было это так… у моего однокурсника (вашего перманентного читателя =)) я взял стопочку ваших номеров… при прочтении которых был приятно удивлен… журнал изменился, причем в лучшую сторону, ОДНАКО!!! =)))
Хотя пока все же есть грешки… не буду тянуть лубуду с сокращением игрового раздела, тема настолько замаслена, что я буду каплей в море… но хотя бы склейте его получше… 6 журналов просто рассыпались у меня в рюкзаке, из-за чего я долго потом выяснял, какой пейдж к какому номеру =((((. И кстати, была хорошая мысль нумеровать странички в хексе… дополняю… например, сверху в хексе, снизу в деке =))), надо же учить детишек системам счисления =)))))))))))… ну так вот… ПОВЫСЬТЕ ЗАРПЛАТУ ХУДОЖНИКАМ!!! Это просто СуПеР!!! Оформление прет, просто прет!!! (и поставьте им от меня бутылку)…
Gы =)))…

PolterGATES [rNd]
з.ы. НЕ СПАМИТЬ!!!

Товарищ Злобный Ниггер, прекратите!
Молодой человек, прекратите немедленно! Вы срываете нашу работу по сдаче номера. Вот уже четвертый день все художники и дизигнеры безнадежно пьяны под руководством главначдетдизгиза Фиделя, который, пользуясь вашим отсутствием, поставил им бутылку самостоятельно. Они прочли, между прочим, ваше письмо, напились и теперь не работают, а стоят под окном начальства с транспарантами "Zлобный Ниггер Карабас-Барабас – наш брат!" и "Меньше игровой раздел – больше зарплата художника!". Как едитор, я не против родственных связей между населением Африки и нашими художниками, но вынужден попросить прекратить это безобразие, так как хочу сдать материалы этого номера вовремя. Так что – никаких больше бутылок! Всем работать! Все.

Самое дурацкое письмо номера:





Hi,
У меня возникло кое-какое дело к тебе…
Мне мой друг сказал, что существует прога, по которой можно послать E-MAIL, и когда ЖЕРТВА его прочитает, то ОХОТНИКУ пришлется его PASSWORD!!! Также он сказал: "Кажется, в ХАКЕРЕ писали про эту прогу и сказали, что могут отослать ее любому, кто попросит" :-).
Ну вот, прошу прислать мне (rain2000@mail.ru)
и моему другу (imran98@azerin.com) эту замечательную вещь.
Заранее благодарен, R@In.





Привет, Рэйн.
После прочтения твоего письма мы и впрямь вспомнили, что действительно писали о такой проге и даже о целом семействе таких программ. И действительно, мы можем отослать такую прогу кому угодно – даже тебе. Готов поспорить, что половина наших авторов и добрая треть наших читателей уже отослала тебе множество копий этой программы в различных вариациях и формах :). Мало того, вероятно, и сейчас в твой ящик каждую секунду падают письма, в каждом из которых находится копия такой программы. Правда, остается вопрос: а что ты будешь делать с таким количеством троя… брр, извини, оговорился… с таким количеством копий этой программы? И еще: будь осторожен! На разных компьютерах эта программа работает по-разному и может вызвать даже… э… незначительные сбои в твоей системе (но я тебе этого не говорил – рыбы засмеют). Ах да, еще одна мелочь: у всех программ этого семейства общий унинсталлер. Как же он называется? Ааа, что-то вроде Аидстест, или ДрВеб, или какой-то АВП…
Знаешь, а вообще-то ты первый человек на моей памяти, который просто сказал: ребят, зашлите мне троян, а? Пять баллов за открытое сердце. Удачи по жизни, парень – теперь она тебе понадобится. Если вдруг тебе понадобится еще какой-нибудь софт – пиши, пришлем:).

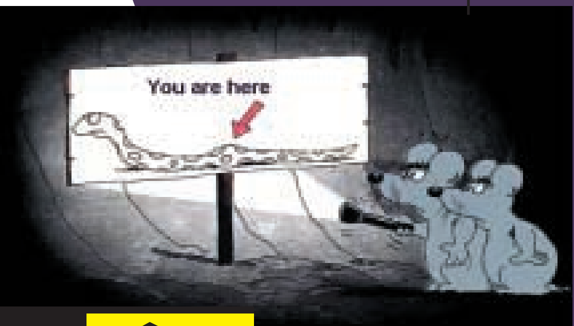
Знайте, пора остановиться, если:

- вы считаете, что неудачники – это люди с модемами на 28.8 kbs.
- вы используете смайлики в обычной, бумажной почте.
- у вашей собаки есть своя домашняя страничка.
- вы не можете позвонить родителям – у них нет модема.
- вы проверяете электронную почту. Если новых сообщений нет, вы проверяете ее снова.
- встав в три часа ночи, чтобы сходить в туалет, вы остаетесь у компьютера до утра.
- ваших детей зовут Яху, Рамблер или Тема.
- у вас есть татуировка, гласящая: "This body best viewed with Internet Explorer 4.0 or higher".
- перед тем как перейти дорогу с оживленным движением, вы хотите засейвиться.
- если у вас больше пяти e-mail адресов.
- чтобы узнать, какая сегодня погода, вы идете на http://weather.yahoo.com вместо того чтобы посмотреть в окно.
- вы сказали девушке: "Давай поигамимся в Quake" – и это действительно было то, чего вам хотелось.
- вы пытаетесь кликнуть на подчеркнутых строчках в журналах.
- вы сочиняли e-mail в течение часа, причем писали его человеку, которого совсем не знаете.
- вам 13 лет, и у вас собственный домен и сайт с 10000 уникальных посещений в день.
- вы читаете этот список, пытаясь доказать себе, что это все к вам не относится.
- вы умеете свистеть на 2400.
- если вы печатаете букву ё как е.
- если вам пришлось дважды форматировать жесткий диск, чтобы прибить вирус, который вы сами написали.
- вам приходилось писать C:\>del *.*
- вы включаете компьютер раньше чем выпьете утренний кофе.

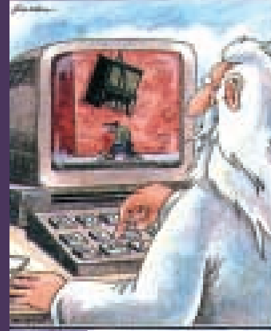
Компьютеры в кино

25 характерных особенностей компьютеров, показываемых в голливудских кинофильмах

1. Нет курсора у текстовых редакторов.
2. Герои всегда чрезвычайно быстро набирают текст, причем никогда не пользуются при этом клавишей пробела.
3. Персонажи фильмов никогда не печатают с ошибками.
4. На любом мониторе буквы имеют размер в несколько сантиметров.
5. Суперкомпьютеры, которые использует НАСА или ЦРУ, или другие правительственные учреждения, всегда имеют очень простой графический интерфейс. Если же графического интерфейса нет, то используется чрезвычайно мощная текстовая командная оболочка, понимающая литературный английский (такая оболочка предоставляет доступ к любой нужной информации, стоит только набрать что-нибудь вроде "Получить доступ к секретным файлам" на первой попавшейся клавиатуре).
6. Для того чтобы заразить компьютер разрушительным вирусом, достаточно просто набрать "Загрузить вирус" (фильм "Крепость").
7. Все компьютеры соединены в глобальную сеть. Вы можете считать информацию с компьютера главного негодяя даже в том случае, если он выключен.
8. Мощные компьютеры пищат при каждом нажатии на клавиши или перерисовке экрана. Некоторые компьютеры замедляют вывод на экран так, чтобы вы могли читать текст по мере вывода, а наиболее продвинутые компьютеры при этом еще и эмулирует звук матричного принтера.
9. Все панели управления работают под напряжением в тысячи вольт и имеют вмонтированные взрывные устройства. О сбое компьютера вы узнаете по яркой вспышке, клубам дыма, фонтану искр и взрыву, который отбросит вас от компьютера на несколько метров.
10. После набора текста компьютер можно спокойно выключить, не сохранив данные.
11. Хакер способен взломать самую крутую защиту, угадав пароль со второго раза.
12. Вы можете обойти сообщение "Отказ в доступе" с помощью команды "Игнорировать".
13. Любой компьютер загружается не более чем за 2 секунды.
14. Сложные вычисления и загрузка больших объемов данных завершаются не более чем за три секунды.
15. Модемы в фильмах обычно передают данные со скоростью не менее двух гигабайт в секунду.
16. Когда перегревается главный компьютер атомной станции или ракетной базы, все панели управления взрываются – непосредственно перед взрывом всего здания.
17. Если вы просматриваете файл, а его кто-то удаляет, то файл исчезает с экрана.
18. Если на дискете есть зашифрованные файлы, то стоит вам вставить ее в дисковод, и у вас сразу запросят пароль.
19. Компьютеры могут обмениваться информацией друг с другом независимо от того, кто их изготовил и в какой галактике (фильм "День независимости"). Все системы имеют один и тот же стандартный интерфейс. Так с помощью записной книжки вы можете подобрать PIN-код кредитной карточки (фильм "Терминатор-2").
20. Любые дискеты читаются на любом компьютере, оснащенном дисководом, любые программы работают на любой платформе.
21. Чем совершеннее компьютер, тем больше у него кнопок. При этом работа на таком компьютере требовала весьма профессионального оператора, так как на кнопках нет никаких надписей, за исключением кнопки "Самоуничтожение" :).
22. Большинство компьютеров, даже самые маленькие, способны работать в режиме воспроизведения реалистичной трехмерной интерактивной анимации в гигантских разрешениях с фотореалистичной глубиной цвета.
23. Лаптопы всегда могут работать в режиме полноэкранного видеофона в режиме реального времени и имеют производительность, сопоставимую с Cray'ем.
24. Когда персонаж смотрит на монитор, изображение настолько яркое, что проецируется на его лицо.
25. Поиск в Интернете всегда дает вам именно то, что вы искали, независимо от того, насколько общие ключевые слова вы задали (так, например, в фильме "Невыполнимая миссия" Том Круз задал поиск по ключевым словам "файл" и "компьютер", после чего получил 3 ссылки).









Как сделать из человека пессимиста?

Делается очень просто – клиент сажается в комнату, где я ставлю варп-сервер. После двух-трех часов установки я начинаю ворчать вслух.
Через еще пять часов (туда еще и DB2 ставится) клиент окончательно уверяется в том, что:

1 Жизнь – как лестница в курятнике, ибо коротка и полна дерьма.

2 IBM – мастдай. Microsoft – тем более. A SUN – лучше бы вообще не появлялся.

3 Программист ошибается дважды. Первый раз – при рождении, а второй раз – при выборе профессии.

4 OS/2 – мастдай.

5 Windows – мастдай. Unix – тем более.

6 Компьютеры придумал идиот.

7 Чтобы работать с ними, надо быть еще большим идиотом.

8 Белые компьютеры – дерьмо, потому что не конфигурятся как хочется.

9 Желтые компьютеры – дерьмо, потому что не работают.

10 Программирование – бред. Как можно запрограммировать компьютер, у которого настроение меняется как у вздорной девчонки во время менструации?

11 Я – идиот, потому что начал ставить не прочитав документацию.

12 Документацию писал идиот, потому что там все равно ни хрена не написано.

13 Клиент тоже идиот, потому что сидит над душой и смотрит, как у меня все трапается.

14 Этот компьютер собирал полный болван.

15 Вообще – компьютеры собирают болваны.

16 Дейкстра – тормоз. Ежели б его посадить за этот комп и за эту систему – долго бы он оставался джентльменом?

17 Профессор Донда был прав. Компьютеры погубят мир.

18 В IBM сидят тормоза – потому что им в лом сделать нормальный конфигуратор а конфигурить все ручками они все равно не дают.

19 Этот поганый день никогда не кончится.

20 Даже если он кончится, то легче от этого никому не станет.

21 У Бога есть чувство юмора. Поскольку Бог – Абсолют, то и чувство юмора у него Абсолютно Черное.

22 Тому шутнику, который забыл объяснить, что при установке backup domain contoller нельзя поставить fault tolerance modules, надо оторвать все, что выступает дальше чем на сантиметр.

23 Пепси есть протухшая кака-кола.

24 Кака-кола – мерзкий наркотик.

25 Майкрософт наступает. Мы все прокляты.

26 На улице мерзкая погода.

27 Любая погода – мерзкая.

28 Все плохо.

29 Но бывает и еще хуже.

30 Даже если в мерлине будет половина глюков варп-сервера, то он все равно не сможет даже запуститься.

31 Этот идиотский стул качается. Впрочем – его раскачал идиот, который сейчас на нем сидит.

32 Эликом – мастдай, потому покупать два драных сервера в течение четырех часов – это отвратительно.

33 Впрочем, ни одна компьютерная контора не заслуживает даже сожаления.

34 Бедность – жуткое свинство. Бо порождает еще более жуткое пиратство.

35 У этой комнаты отвратительно желтые стены. И потолок – потрескавшийся.

36 Ставить варп сервер с утра в субботу мог только полный дурак.

37 Quake – пакость. От него голова кружится. И он виснет на этой поганой машине.

38 Дюк – мерзость. Потому что не работает.

39 Мамохина надо задюкматчить вусмерть. Потому что даже подюкматчится не с кем.

40 ...





Анекдоты



– Какая разница между Богом и Биллом Гейтсом?
– Бог не думает, что он Гейтс.



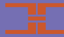
Приносит девочка из школы сочинение, оценка – три с минусом.
Комментарий учителя: "Не по теме, слишком много цитат".
Девочка плачет, мол, за что...
Папаша-фидошник читает и говорит: «Ну как же... оффтопик, оверквотинг...»



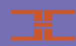
Акушер-фидошник принимает двойню:
– Милая! Да у вас дупы пошли!



Какая разница между Win'98 и женщиной?
– Никакой – та же способность вываливать тонны бесполезной информации и спрашивать по 3 раза подтверждения очевидного.

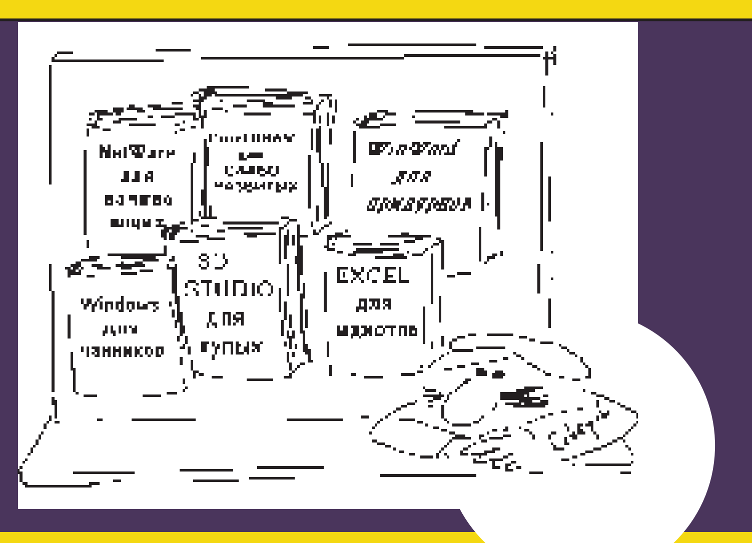


Сидят два компьютерщика, пива напились, рассуждают:
– Все-таки Ленин мировой мужик был!
– Почему это?
– Сейчас бы почту в темноте читали...



Вопрос:
– Кто самый сексуальный мужчина в мире?
Ответ:
– Билл Гейтс – его хотят отыметь все.







Александр «EvilOne» Болотников (evilone@mail.ru)

Халява

1. Check Point
http://www.metainfo.com/Bin/Shirt/

Заполняем анкетку – фирма Check Point высылает нам футболку (белая такая, с логотипчиком этой конторы).

2. NetCity
http://www.netcity.com/signup.html

Просто заполняем на этом сайте анкету, и в нашем почтовом ящике окажутся: футболка обыкновенная, смарт-карта необыкновенная (и непонятно, для чего нужная) и еще 100 баксов для совершения покупок на сайте NetCity!

3. Sport,s Collectors Club
http://sportscollectorsclub.com/cgibin/SportsClub.storefront/EN/Catalog/1561

Обещают в обмен на ваш e-mail (ну, надо подписаться на их лист рассылки) выслать вам абсолютно халявную бейсболку от Спортивного Клуба.

4. Candy Center
http://www.candycenter.com/survey.asp

Довольно-таки редко встречающаяся халява – съедобная. Закажите себе пачку конфет от онлайнового магазина Candy Center. Желающих набрать этих конфеток "чтобы на год хватило" должен огорчить – надпись one free offer per household на сайте присутствует ;).

5. Jane,s Magazine
http://www.janemag.com/janesworld/octbeauty.htm

А вот хороший подарок для прекрасной половины человечества – просто-таки море всякой косметики от Jane's World. Чего тут только нету: губная помада, тушь для ресниц, кремы для кожи, одеколоны и многое-многое другое (даже есть такая штука для изменения цвета глаз!).

6. Congos
http://www.cognos.com/powerplaycd/requestcd_reg.html

Очередной диск для бизнесменов (база данных, что ли?). Кому-нибудь что-то говорит название PowerPlay? Нет? Ну, для справки, именно эта прога на диске и находится (кстати, полная версия, не какая-нить там паршивая демка!). Авторы обещают, что этот диск изменит ваш взгляд на мир (мда, неужели она так плохо на глаза влияет ;)).

7. WWG
http://www.usa.wg.com/presentations/ant/order_form/demo_form.html

Сети всякие нужны, сети всякие важны. Подарок сетевикам – диск, содержащий весь необходимый софт для тестирования компьютерных сетей.

8. Intrepid Systems
http://www.intrepidsystems.com/demo_request.html

Ну, судя по названию, это диск для доноров. А судя по описанию – какая-то база данных. Короче, надо заказать, ведь, помимо диска, обещают выслать к нему еще кучу всякой документации.

8. BASF
http://www.basf-ag.basf.de/basf/html/e/cd/order.htm

Фирма BASF щедра на халяву. По этой ссылке нас ожидает куча брошюр по химии и про защиту окружающей среды, 11-ти минутная видеокассета о фирме и халявный сидючок!

10. Players Casino
http://click.playersonly.com/misc/freeCD.html

И еще одно виртуальное казино на компакте. Некуда девать деньги? Заказывай этот диск!

11. Victoria,s Secrets
http://www.victoriassecret.com/vsc/html/catalog/index.html

Вот это халява так халява! Бесплатный номер каталога от Victoria's Secrets. Причем, не просто каталог, а каталог нижнего женского белья!

15. CompuTerra
http://www.computerra.com/cd_offer.shtml?

Халявный сидючок для финансистов и охранников природы с софтом от компании CompuTerra. К известному компьютерному журналу отношения не имеет.

15. ErMapper
http://www.ermapper.com/cgi-bin/web_query/query.cfm?selected_query=98

Халявные диски с демками программ по картографии (городское планирование, аэрофотосъемка и т.п.). Диск будет содержать программы, соответствующие той "профессии", которую ты укажешь на сайте.



SoftUSA
http://www.softusa.com/mainpage/services/request.htm

Заказав этот диск, вы получите первоклассную коллекцию шароварных программ. Очень удобно, особенно если не хочется тратить деньги на неизвестную программу – можно сначала посмотреть, что она собой представляет. Да, и еще – дополнения к этому компакту обещают высылать ежемесячно!



Jsi
http://frs.jsi.com/products/paradigm/demo.html

Здесь на выбор можно получить или компакт, или дискетку (и кому эта дискета нужна???) с информацией по программам фирмы JSI. Сии проги сильно упрощают работу с небольшими базами данных.




Вырежи
купон
и получи
5% скидки
от журнала «Хакер»
в магазинах «Camelot»
5%
Camelot
Оставь свой след
NIRVANA
ВВЦ, павильон "Москва", 2-й этаж; ул. Никольская, 11/13, стр. 3, 2-й этаж